Little Witch Academia Chronicle

—リトルウィッチアカデミア クロニクル—

信じる心がみんなの魔法

アッコたちをもっと好きになる、ドッキドキのワックワクが詰まった
TVアニメ『リトルウィッチアカデミア』公式ガイドブック

編：ニュータイプ
監著：TRIGGER／吉成曜、「リトルウィッチアカデミア」製作委員会

KADOKAWA

9784041059791

ISBN978-4-04-105979-1
C0076 ¥3600E

定価：本体 3,600円（税別）

KADOKAWA

1920076036002

キャラクター紹介

みんなが知りたかった、
ニューナインウィッチたちを
徹底紹介

ロッテも大好き、
書き下ろし小説
「ナイトフォール」

スペシャル座談会

- 潘めぐみ×日高のり子
- 島田満×うえのきみこ×
  樋口七海
  脚本女子座談会
- アニメミライ出身者
  アニメーター座談会
- 吉成曜×今石洋之
- 吉成曜×鶴巻和哉　ほか

取材回数30以上、
取材人数53名の
徹底インタビュー

ルーナノヴァ
魔法学校案内

アッコたちが通う
魔法学校の行事や
カリキュラム、
1日のスケジュールなど

アッコが唱えた
魔法を紹介する
「魔法大全」

Little Witch Academia Chronicle
―リトルウィッチアカデミア　クロニクル―
KADOKAWA

編：ニュータイプ
監著：TRIGGER・吉成曜
「リトルウィッチアカデミア」製作委員会

9784041059791

ISBN978-4-04-105979-1
C0076 ¥3600E

定価：本体 3,600円（税別）

KADOKAWA

1920076036002

Little Witch Academia Chronicle
―リトルウィッチアカデミア　クロニクル―
KADOKAWA

Little Witch Academia

Chronicle

KADOKAWA

Little Witch Academia Chronicle
―リトルウィッチアカデミア クロニクル―

Little Witch Academia Chronicle

―リトルウィッチアカデミア クロニクル―

目次
Contents

第一章 『リトルウィッチアカデミア』の世界 …… 03
Chapter 1 The World of Little Witch Academia

第二章 各話紹介 …… 17
Chapter 2 Story Line

第三章 登場人物紹介 …… 77
Chapter 3 New Nine Witches

第四章 ルーナノヴァ魔法学校 学校&周辺地区案内 …… 113
Chapter 4 Luna Nova Witchcraft Academy Guidance

第五章 『リトルウィッチアカデミア』魔法大全 …… 153
Chapter 5 LWA Magic Encyclopedia

第六章 さらなる『リトルウィッチアカデミア』の世界 …… 171
Chapter 6 More Little Witch Academia's world

第七章 『リトルウィッチアカデミア』スタッフインタビュー …… 199
Chapter 7 Staff Interview

本書では、TVシリーズ「リトルウィッチアカデミア」を「LWA」、
アニメミライ2013にて製作された「リトルウィッチアカデミア」をアニメミライ版、
劇場版「リトルウィッチアカデミア　魔法仕掛けのパレード」を
劇場版という名称にて紹介していきます。

Little Witch Academia Chronicle
Chapter 1

C

第一章

『リトルウィッチアカデミア』の世界

The World of Little Witch Academia

太古の時代、世界には
魔法があふれていた。
紀元前2500年前、巨石文明のもと魔女は
星々と交信し、文字を残した。
5世紀、ナインオールドウィッチが
世界改変魔法を封印し、魔法を世界に広めた。
魔法学校が設立され、
魔女を目指す者が次々と現れる。
17世紀頃、魔女を迫害する動きが起きるが
苦難の時代を魔女たちはなんとか乗りきった。
18世紀、魔法黄金期が到来、
魔女は信奉され、世界は魔法で輝いた。

魔女のいる世界

人々の文明を導いた魔女たちの黄金期

全ての物語には始まりがある。
魔女の起源として最も古い記録は、紀元前2500年のもの。当時、太古の魔女たちは世界を覆う魔力のネットワーク「宇宙樹イグドラシル」から莫大な魔力を得て、月や星と交信し、ルーナ文字を生み出したという。彼女たちは巨石文明の予言者的な存在であり、遺跡にルーナ文字を刻み込むと、文明を発展させ、次々と新しい魔法を生み出していった。彼女たちが手にした世界を変える力は「グラントリスケル」と呼ばれ、世界中の人々の未来を切り拓いたのである。

魔女は魔法で道路を開通し、大地から水を湧かせ、山火事を消し、街をつくり上げていった。魔女を称える巨大な石像がつくられ、高い塔が建設され、都市が広がっていった。人々は魔女を信奉し、自分たちを導く存在として敬意を捧げていった。

やがて「ナインオールドウィッチ」と呼ばれる九人の偉大な魔女たちが現れると、魔法は全盛期を迎える。彼女たちはこの世界をより良きものにするために魔法学校を設立。魔法を学問として体系化し、誰もが習得できる技術として確立した。星と交信していた魔女は特別な存在ではなくなり、秘術と呼ばれていた魔法は開かれたものになった。そして、魔女という存在は優れた職能のひとつとして人々から受け入れ

そして現代、魔法が衰退する兆しが表れる。
10年前、シャイニィシャリオがショーを開催、
シャリオに憧れるアツコ・カガリが旅立つ。
『リトルウィッチアカデミア』、
この物語は伝統と革新の
継承を描くクロニクル。

られるようになったのである。戦争時に敵も味方も命を救い続ける魔女の一族、毎年大量に発生するゴーストハンターと魔女たち、魔法のショーで人々を笑顔にする魔女……。魔女は「叡智の象徴」と呼ばれ、「人類の誇り」となった。

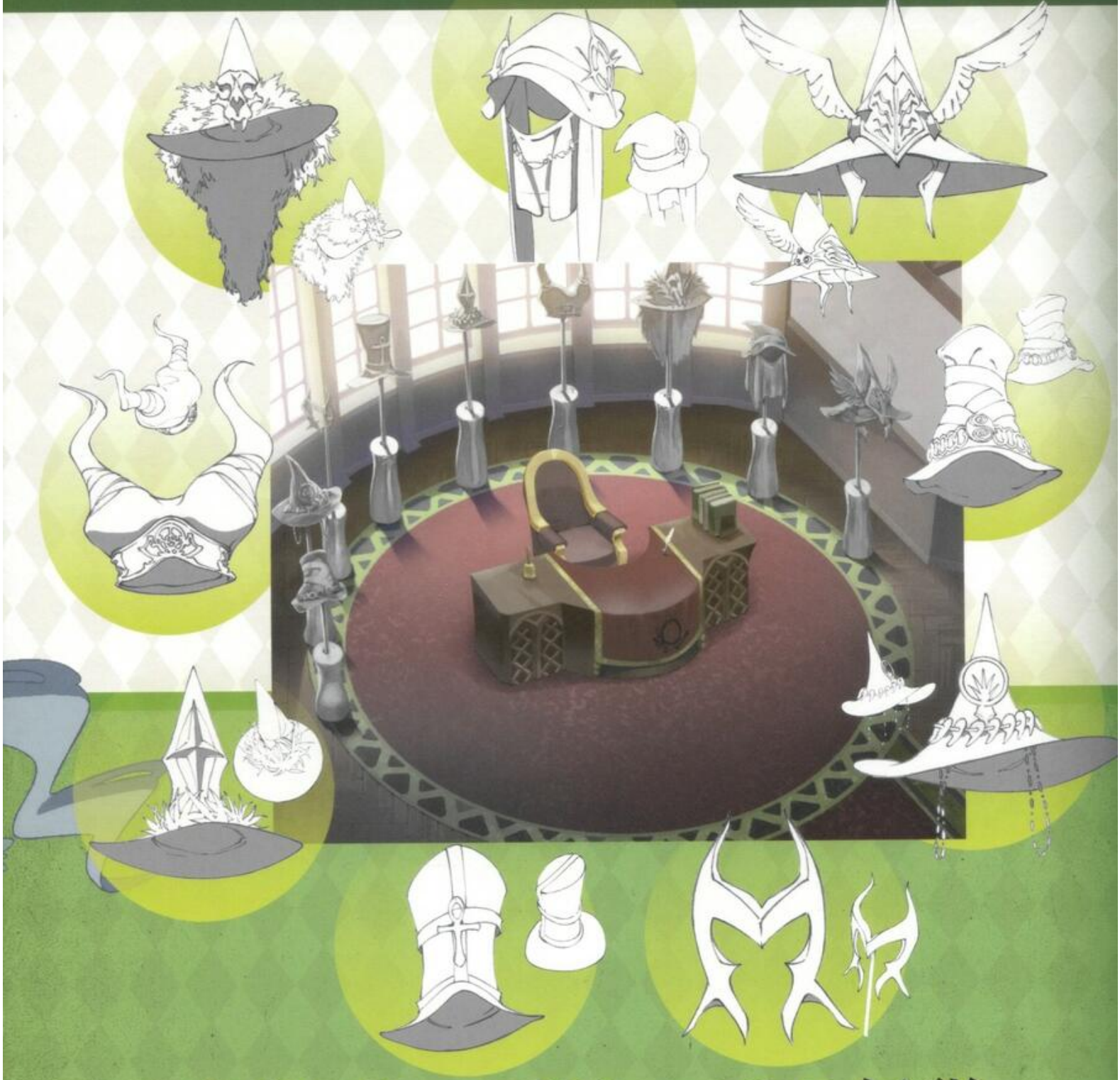
そして時代が過ぎていく。今から数百年前は魔女にとっては不幸な時代だった。一部の都市で「魔女狩り」が行われ、彼女たちが不当に扱われた事件が起きたのだ。だが、それでも彼女たちの誇りは失われなかった。なぜなら機械技術が人々の間に普及しておらず、何もかもが魔法に頼らざるを得なかったからだ。人々には魔法が必要だった。

だが、新しい動力の発明と産業革命が起きて数十年が過ぎた時、魔女たちは自分たちの黄金期が終わりを迎えつつあることに気づいた。魔力の源「イグドラシル」の痕跡である「レイライン」は減少し、無尽蔵にあると思われていた魔力は少しずつ枯れていく。

やがて人々の手もとには実用的な機械が普及し、地上には鉄道が走り、空には飛行機が飛ぶようになった。もはや精霊の魔力で暖かな火を灯し、ホウキで空を優雅に飛ぶことは、徐々に求められなくなってしまった。

魔女の誕生から数千年が過ぎ、魔法は黄昏の時代を迎えていた。魔女たちは世界の表舞台から少しずつ姿を隠し、主導権を失っていく。

時代の変革期がまもなく訪れようとしている――。



ナインオールドウィッチの伝説

伝説の九人の魔女が記した後世への遺産

伝統と新たな力が交わる時、また見ぬ世界の扉が開く――。古代の魔女が去ったあと、新たな時代の魔女が姿を現し、時代を担う。

5世紀ごろに現れた9人の偉大な魔女たちは、すさんでいく世界を良きものにするために結集すると、数々の奇跡を成し遂げた。時に人々を導き、時に戦禍で傷ついた人々を救う。そして古代から伝えられていた世界改変魔法をアルクトゥルスの森に封印し、選ばれた魔女だけが使えるようにした。それらの逸話や奇跡は、今もなお伝説として語り継がれている。

やがて彼女たちは「ナインオールドウィッチ」と呼ばれるようになり、人々の尊敬を集めるようになる。そんな彼女たちの大きな実績のひとつが、ルーナノヴァ魔法学校の設立である。

この魔法学校では魔法を学問と捉え、伝統的に世襲されてきた魔法の世界を開放した。やがて魔法は世界に知られ、世界各地の魔女に憧れる才女たちが魔法学校に次々と入学し、魔女を目指したのである。

ルーナノヴァを卒業した魔女たちは、魔法のエキスパートとしてさまざまな分野で活躍し、人々の生活を支えた。その魔女たちの実績が、ルーナノヴァをさらに輝かせ、魔法学校と魔女たちはお互いを高め合いながら、一時代を築いたのだ。

存命する最後のナインオールドウィッチ
ウッドワード

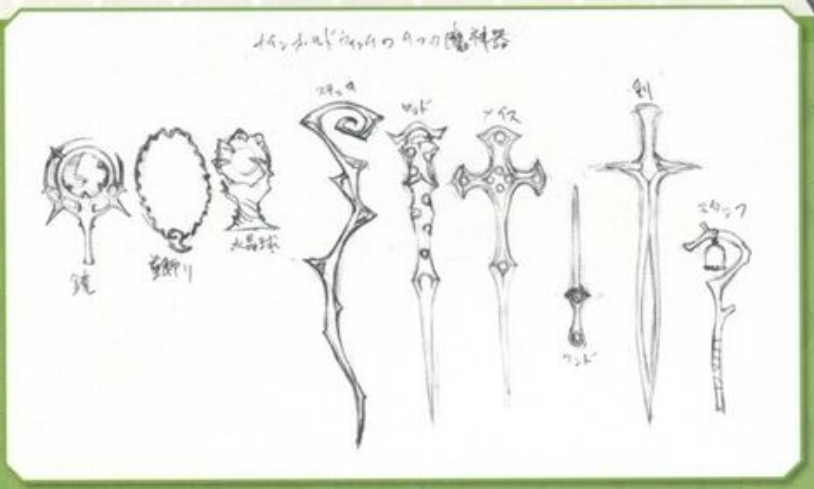
神々しい光を放ち、若き魔女たちを見守る伝説の魔女。長年魔法を使い続けていたため魔法樹化、イグドラシルと融合が始まっている。七つの星を持つ杖「クラウソラス」が選んだ若き魔女の前に現れ、「七つの言の葉」を集めるように指示する。ルーナノヴァ魔法学校の設立者でもあり、一部の魔法学校教師には「先生」と呼ばれている。

崇高なる血筋の祖
ベアトリクス

キャベンディッシュ家最初の魔女にしてナインオールドウィッチのひとり。慈愛の魔女と呼ばれており、敵味方を顧みず、万人に慈愛を捧げた。その思想はキャベンディッシュ家に代々受け継がれている。ウェリンバラにあるキャベンディッシュ家の聖堂の祭壇に祭られており、当主交代の儀式の時には本人が降臨するとも言われている。

シャイニィロッド

正式名称は「クラウソラス」。ナインオールドウィッチのもつ九つの魔神器のひとつ。「七つの星の杖」と呼ばれ、七つの玉が埋め込まれている。言の葉が覚醒する時は、その玉が輝き始める。膨大な魔力を蓄積することができ、魔法が使えない場所でも魔法を発動させることが可能。シャリオは「シャイニィロッド」と名付けていた。



魔神器について

九人の魔女がもつ九つの偉大な魔神器

魔女たちには語り継がれている奥義があった。それは世界を変える力をもつと言われる世界改変魔法「グラントリスケル」。魔女たちに無尽蔵な魔力を与えると言われている。

太古の魔法「グラントリスケル」を見つけた九人の偉大なる魔女たちは、この魔法に無限の可能性を見つけ、封印することに決めた。

奥義は秘めることで伝説となる。伝説は多くの人々の思いを乗せることで、憧れとなる。「ナインオールドウィッチ」と呼ばれる9人の魔女たちは、アルクトゥルスの地に「グラントリスケル」を封印した。

その奥義に到達できる唯一の方法は、九人の魔女がもっていた九つの魔神器のひとつ「七つの星をもつ杖・クラウソラス」と「七つの言の葉」を手に入れること。ウッドワードは「クラウソラス」が選んだ若き魔女の前に現れると、「七つの言の葉」を探すように導いていく。

それから1000年以上が過ぎた。悠久の時の流れの中で、ウッドワードはその時を待つ。「グラントリスケル」を目指す魔女は何人か現れたが、いまだかつて封印が解かれたかどうかを知るすべはない。このまま奥義は秘めたままになるのか。そして今、新しい「クラウソラス」の所持者が現れる――。

シャイニィ スプリンクラー

四つ目の言の葉が覚醒した時、ロッドが変身し、スプリンクラーヘッドのカタチになった。四つ目の言の葉のテーマであった「忍耐」を経て、でき上がった解毒剤を周囲に噴霧した。

シャイニィ アルク

ひとつ目の言の葉が覚醒した時、ロッドが変身し、弓と矢のカタチになった。術者はその矢をつがえることで、強力な光の矢を放つことができる。その力は絶大で、時空に穴を開けて遠くの場所に移動したり、巨大な魔獣を一撃で消滅させることができる。シャイニィシャリオはこの魔法をショーで披露し、多くの観客を魅了していた。

シャイニィ バレイ

五つ目の言の葉が覚醒した時、ロッドが変身し、ホウキのカタチになった。術者はこのホウキに乗ることで猛スピードで飛行することができる。ロッドに魔力がチャージされているため、魔導石の効果がない場所でも一定時間の高速飛行が可能だ。シャイニィシャリオはこのホウキをショーで披露し、ホウキの上に立って魔法を使っていた。

シャイニィ アックス

二つ目の言の葉が覚醒した時、ロッドは変身し、オノのカタチになった。そのオノはクラウソラスの所有者の「一歩ずつ積み重ねていく」という覚悟を照らし出すように光を放ち、術者の惑わす幻影を消し去る。オノを振りかぶり、幻影に向かって振り下ろした時、全ての迷いは断ち切られるのだ。

アルクトゥルスの森

魔法樹に守られた神聖な古い森。歴代の魔女ですら行き方がわからないと言われている。マンドレイクやコカトリスなどの魔獣や、生態が判明していない生き物が生息していると言われている。ナインオールドウィッチはこの地に世界改変魔法「グラントリスケル」を封印したと言われ、その影響で薄暗く、地面は枯れた状態になっている。

影の塔

アルクトゥルスの森の奥深くに影の塔はそびえ立つ。かつてシャリオとクロワは塔を訪れ、その際に久方ぶりにクラウソラスはシャリオを持ち主に選んだ。そのことにより、クロワの人生の歯車は大きく狂い始める。ナインオールドウィッチにゆかりの深い場所としても知られているが、この塔にたどり着いたものはごくわずか。

ワガンディア

花粉に強烈な毒素が含まれている伝説のツタ状の木。花粉を浴びた魔女は魔法の力を失い永遠に空を飛ぶことができなくなると言われている。クラウソラス（シャイニィロッド）は「六つ目の言の葉」がここにあると指示しており、言の葉を求める者はツタを登り、在り処を探さなくてはいけない。かつてシャリオはここで言の葉を入手した。

各地に残る魔女の遺跡

伝説が伝説を生む隠された世界の神秘

魔法が生まれ、数千年の歴史を重ねてきたこの世界には、伝説が刻まれた土地がいくつも存在する。

太古の魔女が残した巨石による遺跡、究極魔法が封印されている森林、ドラゴンが眠る遺跡、魔力を奪う花が咲く樹、そして伝説の魔女の聖堂……。

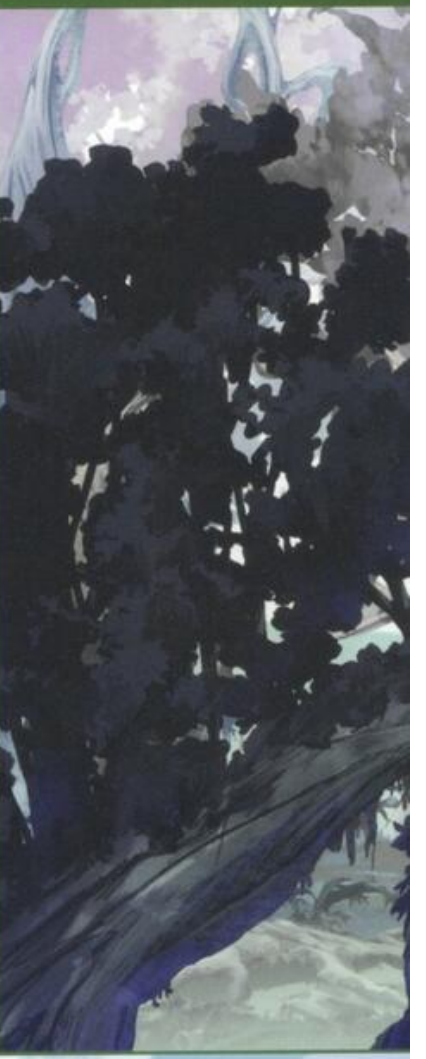
この世界はレイラインや複雑な魔力が絡まって存在しており、空間や次元の重ね合わせが起きている。そのため、いくつかの土地は徒歩や乗り物ではたどり着くことができない。レイラインの入口や出口、魔法の門などを通ることで、その土地にたどり着くことができるのだ。そのため、多くの伝説は数千年間にわたり、手つかずのまま残されていることが多い。ゆえに危険な魔獣や魔法の植物が野生のまま存在しており、普通の人間には身の危険を感じるだろう場所となっている。

だが、危険があれば、そこにはきっと誰も手に入れていない貴重なものがあるはず。何人もの魔女や人間たちが、その伝説を求めてレイラインをくぐり、まだ見ぬ伝説を目指した。そしてその偉業は語り継がれ、さらなる伝説を生み出していったのだ。

これら全ての伝説が真実かどうかはわからない。時には誤解や嘘もあるだろう。だが、その伝説は人々の希望となり夢となる。追い求める心こそが伝説の真の価値なのである。

ラスタバン遺跡

ドラゴンが棲むと言われる古代遺跡。かつては凶暴なドラゴンが棲み処としており、魔女と言えども命を落としかねない危険な場所と言われていたが、ここ100年ほどはその姿が確認されていない。実は最新のセキュリティシステムとネットワークが張り巡らされており、訪れようとした者を捕らえるようになっている。



キャベンディッシュ家秘密の聖堂

キャベンディッシュ家の人間のみが入ることができる神聖な場所であり、数年に一度の金星食の際、儀式をとり行うことができる。「屋敷の守護聖獣である白きユニコーンの角が指し示す先、ヴィーナスの宝石がその輝きを隠す時、封印の聖堂を抜け、祖先の魂に誓いを立てし者が新しき当主になる」という言い伝えが伝承されている。

ルーナノヴァ魔法学校

1600年の歴史を誇る魔法学校。5世紀ごろにウッドワードを中心とするナインオールドウィッチたちが建設。16世紀頃に発生した魔女狩りによって建物が焼かれた際には一時的に廃校となったが、18世紀に大魔女ジェニファーとウッドワードが復興。現在の校舎が再建された。現在の校長はミランダ・ホルブルック。多数の魔女が在籍する。

魔女志願者の減少

これまでのルーナノヴァは主に魔女家系の子女が世襲的に入学する魔法学校だった。だが、魔女の社会的な地位が低くなってくると入学者数は激減。魔女家系で入学する生徒もおしなべてモチベーションが低下しているという。現在は魔女家系でなくても入学者を広く受け入れており、このたび日本人新入生を受け入れることになった。

魔力の衰退

魔力の源・宇宙樹イグドラシルが繁栄していた頃、世界には精霊があふれ、魔女はどこでも魔法が使えた。だが、魔力の経路レイラインが減少し始めた。

魔女たちは魔導石を用いて、魔法を使える場所をつくった。その状況に焦りを感じたのは、ゴブリン用務員や妖精、精霊たちだった。彼らは魔力がないと生きていけない。限られた魔力をめぐり、妖精たちは抗議の声を上げる。

現代魔法の台頭

最新の科学技術を使って魔法や魔力を制御する技術マジクトロニクス。ルーナノヴァ出身の魔女・クロウはその現代魔法を用いたシステムを次々と発表し、旧態依然とした魔女の姿を一新しようとする。若い生徒たちは新しいスタイルの魔法に飛びつき、年を取った先生たちは抵抗しようとする。徐々に現代魔法が受け入れられていくが……。

現代における魔法

衰退していく魔法とすさんでいく人々

時代は変わった。人々の尊敬の対象だった魔女たちは時代遅れの象徴となり、魔法は過去の力とされた。

世界は変わった。魔法よりも便利な道具が次々と開発され、魔女たちは表舞台から消えていく。

人間は変わった。見たこともないものに憧れることがなくなり、自分たちの現実だけを信じるようになった。

産業革命を迎えた人々は、魔法に代わる新しい動力や技術を次々と導入し、新しい時代を歩み始めた。時を同じくして、世界を覆っていた魔力の源「レイライン」が少しずつ減少し、魔力は衰え始めていく。数々の魔女を輩出してきた名門校ルーナノヴァ魔法学校では魔力の安定供給をするために「魔導石」を導入。レイラインが枯渇し、希薄になっている魔力を「魔導石」に集めて一定圏内に魔力を放射、ルーナノヴァ近辺では魔女が魔法を自由に使えるようにした。また、魔女たちは「魔晶石」に魔力を常にチャージすることによって、「魔導石」の魔力が届かない場所でも、魔法を使えるように対応。決して強力なものは使えないが、街で魔法が使用できるようになったのだ。

だが、人々の科学技術の発展は魔女の変化を超えていた。魔法は実用的な技術とはみなされず、いつしか厳しい制限が加えられるようになった。魔女が一般社会で魔法を使った仕事をする

魔法と人々の生活

魔法黄金期の頃には街にも魔女関連の店が多かった。とくにルーナノヴァにつながるレイラインの入口があるブライトンベリーの町には、立派な魔道具屋があり、人気を集めていたという。だが、魔法が衰退し始めると、店は次々と廃業、売りに出された。いまでは魔法道具屋が一店舗くらい。街から魔法関連店舗は消えてしまうのだろうか。

政治の状況

大量破壊兵器が開発され、お互いのミサイルが相手の国を狙う時代。大国と隣国は常に一触即発の緊張感に包まれていた。そんな時にスポーツの国際戦でトラブルが起きる。ほんのごく少数の怒りの感情が火種となり、より大きく燃え上がり、ついには国家同士の戦争へ。そんな状況で魔女は何ができるのか。魔女の真価が問われる。

首相

この国の政治的リーダー。魔女に対して中立な姿勢を取っている。現在、他国と融和政策を進めており、戦争を回避したいと考えている人物である(CV：玄田哲章)

ブラックウェル

国防大臣でありエイプルトン校の理事長。反魔女主義者のルイスの父。強い国家であるために隣国を先制するような強い政治を考えている(CV：小村哲生)

ポール・ハンプリッジ

国務大臣。アッコと出会ったアンドリューの父親。魔法に対しては否定的。政治パフォーマンスとしてルーナノヴァに訪問した(CV：玉野井直樹)

▲政府スタッフ

には国家資格を取る必要がある。また、魔法の悪用は厳しく禁じられ、違反者に対しては残酷な制裁が科せられるようになった。そして魔法は過去の遺物のように捉えられ、いつしか伝統芸能のように扱われ始めたのである。

ルーナノヴァの状況も変わってきた。生徒の数は減少し、魔女家系の生徒は慣例的に入学するものの目的意識が希薄。とうとう魔女家系にない、一般家庭からの生徒の入学を認めるようになった。それでも学校の予算はかなり減少気味。売却の予感さえ漂い始めている。いまや魔女と魔法は風前の灯火になろうとしているのである。

そんな状況をさらに悪化させているのが世界の情勢である。大国は隣国と一触即発状態にあり、国民感情は不安定になっている。もし、ここで何かのトラブルが起きれば、すぐに戦争になりかねない。政治家たちは、衰退し始めている魔女のことを気に掛ける余裕もなく、魔女を軽蔑している者も多い。魔女たちを支援する者はほとんどいない状態と言えるだろう。

そんなときフットボールで大国と隣国が対決。疑惑のゴールをめぐってそれぞれのチームの応援団が衝突するという事件が起きた。燃え上がった隣国への怒りは、やがてデモに発展し、国家間の政情を不安定にしていく。

この状況で魔女たちにできることはあるのか。さまざまな怒りが渦巻く中、魔女たちに重大な決断が迫られる時がやってくる――。

登場人物

ルーナノヴァ魔法学校は個性豊かな生徒と先生が勢ぞろい。アツコ・カガリはこのメンバーと４年間の学園生活を送ることになる。はたして彼女が憧れている魔女シャイニィシャリオに会えるのか？　さあ、物語を始めよう!!

アーシュラ先生

フランス出身の魔法天文学の教師。年齢不詳。落ちこぼれアッコの専任担当を申し出る。いつもドジを踏んでいるように見えるが……

大好きな先生！

憧れの存在！

ロッテ・ヤンソン

フィンランド出身の16歳。魔道具取扱の国家資格の取得を目指す。得意魔法は、白魔法と精霊。頑張る人を応援したい性格

ルームメイト

アツコ・カガリ

ライバル

日本出身の新入生。16歳。シャリオに憧れる。得意魔法は変身。成績は最悪で退学勧告を出されたことも。シャイニィロッドの所有者

問題児同士

スーシィ・マンババラン

東南アジアからやってきたらしい新入生。16歳。絶滅した毒キノコの標本に興味があり入学。得意魔法は魔法薬と毒薬。毒舌で陰気

アマンダ・オニール

アメリカ出身の16歳。ダーティな富豪の一家の後継者になるべく入学。得意魔法は飛行魔法。趣味は盗み。ケンカっぱやい

ルームメイト

ヤスミンカ・アントネンコ

ロシア出身の16歳。悪霊を鎮める魔女の一族の娘。得意な魔術は味覚変化。常に何かを食べていてニコニコ。食いしんぼの平和主義者

コンスタンツェ・アマーリエ・フォン・ブラウンシュバンク＝アルブレヒツベルガー

ドイツ出身の16歳。貴族の末裔だったが実家から離れるために入学。得意な魔法は錬金術。好きなものは機械いじり。無口

クロワ先生

イタリア出身の現代魔法の教師。年齢不詳。現代魔法の研究者で数々の功績を上げる。ルーナノヴァ出身で在学中のシャリオを知る

旧知の仲?

フランス出身のルーナノヴァ卒業生。年齢不詳。シャイニィシャリオと名乗り、世界各国でショーを開催していた。10年前突然引退

シャリオ・デュノール

ルーナノヴァ魔法学校の第44代校長。200歳以上。在籍期間は120年を数える。マイペースで、名門たる学校の存続を第一に考える

ホルブルック校長

ただ派手なだけの見世物魔法

フィネラン先生

教務・生徒指導部部長。魔法語学の上級教師。ルーナノヴァいちの厳格な性格で、落ちこぼれのアッコに目をつけ、退学を命じる

イギリス出身の16歳。名門貴族の当主と憧れの魔女になるため入学。得意な魔法は全部。学校創設以来、群を抜いた優等生

規律を乱す者

ダイアナ・キャベンディッシュ

ルームメイト

アンドリュー・ハンブリッジ

名門・エイブルトン校に通う若き貴公子。その噂はルーナノヴァ在校生にまで届いている。ダイアナ家とは500年前から続く親戚関係である

ハンナ・イングランド

イギリス出身の16歳。優等生のダイアナのルームメイトであり、ダイアナのことを誰よりも慕っている。アッコをからかう

バーバラ・パーカー

イギリス出身の16歳。ハンナと同じくダイアナのルームメイト。ハンナとともにダイアナを信奉し、アッコを馬鹿にする

リトルウィッチアカデミアの世界

シャリオショー

シャイニィシャリオが世界各地で開催した魔法ショー。もともとはシャリオが人々を喜ばせようと街中で魔法を披露していたのだが、マネージャーがその才能を見出し、より大きなショーに仕立てた。約10年前にブームとなる。

ようこそ、魔法の世界へ

全てはここから始まった

子どもの頃の憧れが少女の心を突き動かす

「ようこそ魔法の国へ。手を伸ばせば始まるの。あなたの物語が――」

魔女は時代遅れのものとされ、魔法は失われていく。そんな現代の風潮に抗う、ひとりの魔女がいた。

彼女の名前はシャイニィシャリオ。幼い頃から人を喜ばせる魔法を得意としていたシャリオは、とっておきの魔法を披露するショーを世界各地で開催する。キラキラと輝く空、光を放つ鳥や魚が宙を舞い、魔女が魔法のホウキに乗って光を放つ、そして巨大な魔法の弓で竜を撃つ。そのショーは多くの少女たちを魅了した。

どんどん派手になっていく魔法。そして規模が大きくなっていくショー。旧来の魔女たちはシャリオのショーを「魔法を見世物にしている」と批判したが、彼女はそれをやめようとはしなかった。彼女のファンになった子どもたちは美しいイラストとシャリオの言葉が記された「シャリオカード」を集め、宝箱に大事にしまい込んだ。

ブームがピークを越えた頃、彼女は突然、姿をくらまし、その人気も静かに収まっていった。

シャリオは言った。

「信じる心があなたの魔法よ」

かつてシャリオに憧れた少女たちは魔女になるために、シャリオが卒業したルーナノヴァ魔法学校の門をたたく。全ては自分の物語のために。

Little Witch Academia Chronicle

Chapter 2

第二章

各話紹介

Story Line

第1話

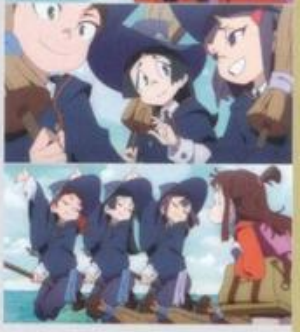
新たなるはじまり

Starting over

——私、ルーナノヴァについに来たんだ!!
幼い頃、シャイニィシャリオの魔法ショーを見て以来、魔女になることを夢見続けてきたアッコ。とうとう迎えたルーナノヴァ魔法学校への入学初日！胸高鳴るアッコだけれど、ホウキに乗れないアッコはレイラインで途方に暮れてしまう。始業の儀式に間に合わなければ魔法界から永久追放になってしまう！　そこに偶然やってきた心優しいロッテのホウキに乗せてもらいようやく出発♪と思ったら、スーシィも巻き込んで伝説の森アルクトゥルスで迷子になってしまった3人。猛毒をもつ魔獣コカトリスに追い回されピンチ!!　その時、アーシュラの声が響く——「呪文を唱えて！」。森で見つけたシャイニィロッドを手にアッコが言の葉を唱えると道が開け、無事にルーナノヴァにたどり着くことができ、無事ルーナノヴァの生徒となったのだった。

アッコの名前のモチーフはアニメ『ひみつのアッコちゃん』の加賀美あつ子から。アニメミライ版の脚本の大塚雅彦が命名した。吉成曜監督にとっては「実力派女性アニメーターには敦子（田中敦子、福島敦子、石田敦子、井上敦子、中嶋敦子など）が多い」ということも理由になっているとか。スーシィの苗字のモチーフは、フィリピンの民間伝承に登場する魔術師マンババランから。ロッテの苗字のモチーフは、『ムーミン』の著者トーベ・ヤンソンから

アッコの出身地は日本。冒頭のシャリオのショーは日本で開催されている。客席にはダイアナと執事が。執事の名前はカーター。第20話でキャベンディッシュ家から旅立とうとするダイアナにホウキを渡す人物だ



▲アッコのカバン

アッコが持ってきたカバンはキャリーバッグとリュックとボストンバッグの3つ。スーシィとぶつかってリュックの、ヘッドフォンやアルコルスタンド、筆箱、少女マンガ（りぼんマスコットコミックス）、パスケース、入学案内、シャリオカードなどの中身が散乱。

▶アルコル人形

シャリオ全盛期に売られていたアッコお気に入りグッズのひとつ。日本製でひっくり返すとシャリオの帽子になる。スーシィの傀儡魔法で動き出した。普段はアッコの机の上に置いてある。

ロッテのカバンの中にはハバンシラッカやサルミアッキが。お母さんとお隣のヤンネさんがロッテにもたせたようだ。レイラインの飛行中に落としてしまい、マンドレイクにカバンをもっていかれたため行方不明

staff

◆脚本
島田 満

◆絵コンテ
吉成 曜

◆演出
宮島善博

◆作画監督
半田修平

◆制作進行
田口翔一朗

◆制作進行補佐
深沢みづき

アッコ　潘 めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

アーシュラ　日髙のり子

ハンナ　中尾衣里
バーバラ　赤崎千夏
エイブリー　朝日奈丸佳

ホルブルック校長　谷 育子
フィネラン　山本留里佳

◆原画
賀川 愛
堀 剛史
竹田直樹
杉本ミッシェル
金子雄人
甲斐有紀奈
五十嵐 海
山口加奈
長谷川哲也
中川英樹
石毛理恵
池澤岳史
坂本 勝
斉藤健吾
宮崎詩織
中村真由美
田村瑛美
三宮昌太
石山正修

◆第二原画
佐藤智子
濱本愛果
相浦和也

アッコがブライトンベリーで開いた、ルーナノヴァの学校案内には「ウッドワードはナインオールドウィッチのひとり」であることが英語で記されている。なお入学式の教壇には金魚鉢に入ったバイシーズ先生がいる

◀コカトリス

アルクトゥルスの森に生息する魔獣。口からは石化する息と炎を吐く。羽の毒からは猛毒コレクターもめったに手に入れられない超レアな猛毒を生成できる。スーシィの目的でもあった。

▶マンドレイク

アルクトゥルスの森に生息する昼行性の人食い魔法植物。アッコのポストンバッグを引っかけ、アッコたちに襲いかかったのはムラサキマンドレイク。コカトリスと死闘を繰り広げた。

第2話

パピリオディア

Papiliodia

ルーナノヴァで魔法を学ぶ日々がいよいよスタート！　アッコのドッキドキ～のワックワク☆とは裏腹に、魔女になるための授業はとっても退屈で地味。シャイニィシャリオのような魔女を目指すというアッコに周囲は冷たい視線を向け、学校始まって以来の秀才といわれるダイアナもシャリオには否定的。シャイニィロッドもアッコの呼びかけに無反応……。一方学校の先生たちは、弱ってしまったいにしえの大魔女ジェニファーにゆかりがある魔法樹の応急処置をすることに。樹液魔法で記念樹を活性化させたダイアナは、根に寄生した蛹に養分を与えてしまったと魔法で駆除しようとするが、それを見たアッコはあることに気づく。それは120年に一度羽化するパピリオディアの蛹だったのだ。アッコが呪文を唱えると、光り輝く歓喜の羽ばたきと共に夕空を舞い、かなたへと去っていった。

アッコが初めてルーナノヴァの制服を着用するが、この時はスカートが長め。第3話ではスカートを短く詰めている。なお、ダイアナはスタイルがいいため足が長く、スカートが短く見える

staff

◆脚本
島田 満

◆絵コンテ
吉成 曜

◆絵コンテ協力・演出
中園真登

◆作画監督
金子雄人
斉藤健吾

◆制作進行
志太駿介

◆制作進行補佐
下平佑馬

アッコ　潘 めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

アーシュラ　日高のり子

ダイアナ　日笠陽子
ハンナ　中尾衣里
バーバラ　赤崎千夏

ホルブルック校長　谷 育子
フィネラン　山本留里佳
ルーキッチ　岡本茉莉
バドコック　矢野亜沙美

◆原画
斎藤圭一郎　みやち
石田一将　米森雄記
佐倉みなみ　佐藤智子
宗廣智行　静 佳見
竹田直樹　西本大地
小田裕康　柴田和子
西野武志　宮崎詩織
山口加奈　石毛理恵
鈴木優太郎　土上いつき
千葉啓太郎　木村奏絵
土筆山　鄧 佳湄
斉藤健吾　坂本 勝
佐竹秀幸　渡部桂太
柴田 海

吉成 曜

◆第二原画
甲斐由紀奈
中村真由美
石山正修
糸山礼央
荒井洋紀
市村友美佳
杉本ミッシェル

ライデンフィルム
王 宇彤

C-Station
佐々木睦美
堤谷典子
近藤律子
石富結依奈
山岡奈保子
有木恵理
内野 桜
宋 善永
鳥越里佳

神龍

ホルブルック校長の部屋にある、9つの帽子のオブジェは、ナインオールドウィッチをイメージしたもの。ルーナノヴァ魔法学校を設立したウッドワードをイメージした帽子には月柱樹の飾りものがついている

▶バビリオディア

120年に1度孵化し5大陸を渡る蝶。見た人の胸に希望を灯すと言われている。ジェニファー記念樹の根で繭となりダイアナに駆除される直前、正体に気付いたアッコの魔法で孵化した。

▶中庭の女神像

アッコがシャイニィロッドの力を示そうとした石像。ダイアナの傀儡魔法で動き出し、魔法にかかったアッコの髪の毛を治した。

第3話

Don't stop me now

魔法にかける情熱だけは人一倍、でもアッコは生徒の中でもダントツのポンコツ！　ホウキにも乗れず基礎魔法すらできずじまい。けれど、伝統の「ルーナノヴァ杯ホウキリレー」でシャリオが優勝していたことを知ったアッコは「シャリオの隣に写真を飾ってもらう！」と俄然やる気に。スーシィによる怒涛の特訓も甲斐無くリレー当日……。何やら秘策のあるスーシィ、優勝候補として注目を浴びるダイアナに勝てるのか!?　さらに、ジェット機を超えるスピードが出る伝説のホウキ・流星丸を、魔道具カフェから盗み出したアマンダも加わってリレーは大混乱。アマンダを振り払った流星丸に乗ることができたアッコが空に海に猛スピードで駆け巡る!!　ダイアナVS アッコの一騎打ち、勝負の行方は――アッコが流星丸から振り落とされてしまい、ダイアナチームが優勝という結果になった。

魔法道具屋「LAST WEDNESDAY SOCIETY」の店員はヒストリーチャンネルのお宝鑑定団的番組「アメリカお宝鑑定団ボーンスターズ」に登場するチャムリーにそっくり。チャムリーの日本語吹き替えを担当した松島昭浩が、店員役を演じている。店舗のモデルはイギリス・ロンドンにあるオカルト博物館「THE LAST TUESDAY SOCIETY」から。なお、この魔道具カフェでアッコは、ホウキにカエルの足を生やす魔法薬を購入。ホウキレース中に使用した

staff

◆脚本
うえのきみこ

◆絵コンテ
摩砂雪

◆演出
篠原啓輔

◆作画監督
五十嵐 海
斉藤健吾

◆作画監督補佐
芳垣祐介

◆制作進行
原 大周

◆制作進行補佐
小幡朋也

アッコ　潘 めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

アーシュラ　日髙のり子

ダイアナ　日笠陽子
ハンナ　中尾衣里
バーバラ　赤崎千夏
アマンダ　志田有彩
コンスタンツェ　村川梨衣
ヤスミンカ　上田麗奈

ホルブルック校長　谷 育子
ネルソン　高山みなみ

魔法道具屋の店員　松島昭浩

◆原画
斉藤健吾　高波佑太
池澤岳史　本田圭一
矢須本 裕　中村真由美
岩崎将大　宗廣智行
甲斐由紀奈　原科大樹
竹田直樹　三宮昌太
清水麻美　杉本ミッシェル
奥村シロウ　西山伸吾
宇津木 勇　粟井重紀
長田信博　ちな
岩澤 亨　坂詰寛仁
川元まりこ　阪本麻衣
渡邊佑記　石山正修
山口加奈　すしお
田村瑛美　今石洋之
佐藤利幸　中川英樹
五十嵐 海

◆第二原画
糸山礼央
荒井洋紀
林 信秀

ライデンフィルム京都スタジオ
伊藤優一
太田里香
斎賀春伽
藤原将太
藤原明子

スタジオ九魔
中村プロダクション
寿門堂

◆設定協力
Grant Alexander

サブタイトル『Don't stop me now』のモチーフはイギリスの大人気バンドQueenの名曲のタイトルから。1978年に発売された7枚目のアルバム「JAZZ」に収録された。1979年にシングルカットされチャートイン

流星丸に乗ったアッコが飛び込んだ家庭のリビングでは、ショートアニメ『インフェルノコップ』を子どもが鑑賞中。また、飛行機の翼の上を飛ぶアッコの姿は、映画『トワイライトゾーン』へのオマージュ

校内にはルーナノヴァ杯ホウキリレーの優勝チームの写真が飾られている。そこにはシャリオのチームの写真があった。また、紫色の長い髪にメガネ……クロワのチームの写真も飾られている。彼女も優勝していた

▶雪男

アッコが流星丸にしがみついて暴走飛行している最中に激突した雪男。第16話のネットの評判に落ち込むイエティと同一人物。

▶バトン

ホウキリレーの際につなぐバトン。円形でブレスレットのように腕に通して装着する。形状が似ていることから、ヤスミンカが間違ってドーナツをアマンダに渡してしまったのもご愛嬌!?

第4話

ナイトフォール

night fall

調理場に忍び込みタルトを盗み食いした罰として食材の荷下ろしと補習を命じられた3人。その日はロッテが何よりも楽しみにしていた歴史巨編少女小説『ナイトフォール』最新巻の発売イベントの日だった。意気消沈するロッテ。けど、それであきらめるアッコたちじゃない!!　3人はこっそり学校を抜け出し街へ。作者アナベルが初めてファンの前に現れるからかイベントは大にぎわい♪　クイズ大会で優勝したロッテはアナベルに万年筆を手渡され「あなたが13人目のアナベルよ」と伝えられる。『ナイトフォール』の作者は万年筆に選ばれた者で何度も入れ替わっていたのだ。ロッテは自身がアナベルになるのではなく、自分にできないことをできる人を応援したいと12人目のアナベルを探し出す。ネットのバッシングで自信をなくしていた彼女はロッテとの会話で元気を取り戻し、これからも物語を書き続けていく――。

なお、ロッテのチャット相手のグレートペン810さんの正体は、アッコたちがルーナノヴァに帰ってきた時に明かされている。810という数字を訓読みすると名前がわかる。声優に詳しい方は声でもわかるかも

『ナイトフォール』。実はベストセラーヤングアダルト(YA)小説『トワイライト』のパロディ。『ナイトフォール』の主人公はベルとエドガーだが、『トワイライト』の主人公はベラとエドワード

staff

◆脚本
樋口七海

◆絵コンテ
桜井弘明

◆演出
下平佑一

◆作画監督
竹田直樹

◆作画監督補佐
斉藤健吾
中村真由美

◆制作進行
深沢みづき

◆制作進行補佐
田口翔一朗

アッコ　潘　めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

アーシュラ　日高のり子

ハンナ　中尾衣里
バーバラ　赤崎千夏

フィネラン　山本留里佳
パドコック　矢野亜沙美

アナベル　諸星すみれ
司会者　川島得愛
おばさん　大井麻利衣
少女　田中あいみ
スタッフ1　若林　佑
スタッフ2　内野孝聡

◆原画
南雲　紋　田邉　剛
宮崎詩織　甲斐有紀奈
三宮昌太　中澤勇一
佐藤弘幸　堀　剛史
宗廣智行　渡部桂太
長田信博　高藤　彩
山岡　峻　相磯桃花
一居一平　鈴木祥子
杉浦英之　中谷友紀子
中村真由美　藤澤志織
西澤千恵　石毛理恵
石山正修　馬場竜一
竹田直樹　栗西祐輔
澤田博範　洪　範錫

◆第二原画
池澤岳史
堀　光明
長田雄樹

ライデンフィルム京都スタジオ
伊藤雄一
藤原明子

ライデンフィルム大阪スタジオ
竹谷健司
小梶慎也

和風アニメーション
山口なつみ

ロッテはアナベルの好きなものを、「ハイドランジア」と答える。これはアジサイの英名。アナベルがもっているスマホのケースもアジサイ柄だ。ちなみに西洋アジサイの一種にアナベルという品種がある

TVシリーズに先駆けてあった映像を見て、とても良い作品だと思っていたので声がかかったときは喜んで引き受けたのですが、いざコンテ作業に入ったら本当に悩みました。まずルーナノヴァの世界が頭の中にできていないし、脚本もロッテが弾けるのを要求しているのにキャラ設定に似ていないいつもの自分風な表情にしか描けない！とはいえ、アッコ、ロッテ、スーシィの３人組が芝居を始めるとこっちも楽しくなってました。脚本にはなくても、ここでスーシィの一言があるだろうとチョコッと入れていたような気がします
（絵コンテ・桜井弘明）

◀コスプレの人

『ナイトフォール』の時計台に扮する人はクイズ大会でロッテと共に決勝まで残り、いつしか文通友達に。ルーナノヴァでも見かけたが……。

◀司会者

ハイテンションでクイズ大会を盛り上げた司会者。サービス精神のないアナベルに翻弄されながら会場を盛りあげた（CV：川島得愛）

▶アナベル

『ナイトフォール』の作者、アナベル・クレム。人前に姿を見せなかったが、実はペンに選ばれた者が120年間、書き継いでいた。現在のアナベルは12人目（CV：諸星すみれ）

ルーナノヴァと白い龍

Pact of the Dragon

アッコら3人と、アマンダ、コンスタンツェ、ヤスミンカの3人は合同で魔法薬の精製実習。そりの合わないアッコとアマンダは実習中にケンカしてしまい授業は大混乱！　罰として「新月の塔」の掃除をしていたら、2人はドラゴンたちが魔導石を盗み出すのを目撃する。魔力の源を失ったため授業がストップしたことに憤ったアッコたちはドラゴンの棲家ラスタバン遺跡へ。迫り来るドラゴンを迎え撃つが、ロッテたちが捕まってしまった!!　アッコとアマンダは遺跡に潜り込みドラゴンと対峙……と思いきや、そこにやってきたのはホルブルック校長たち。なんと、利子の返済が滞っていたため借金のカタに魔導石を持ち去られたのだ！　あわやルーナノヴァ廃校!?　そんなときダイアナが古代ドラゴン語で書かれた契約書を読み解き、実は利子なんてなかったことが発覚。魔導石を取り戻し、いつもの日常に戻ったのだった。

守銭奴なドラゴンのファフニールの名前の由来は、北欧神話に登場する悪竜ファフニール。神話の中でファフニールは神々を捕らえると賠償金を要求し、その黄金を守るためにワーム(ドラゴン)に変身したという

staff

◆脚本
佐藤 裕
大塚雅彦

◆絵コンテ
福田道生

◆演出
有富興二

◆作画監督
和田佳純　八木元喜
鳥山冬美

◆総作画監督
中川英樹

◆総作画監督補佐
石毛理恵

◆制作進行
小林恭介

◆制作進行補佐
佐々木秀一

アッコ　潘 めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

ダイアナ　日笠陽子
ハンナ　中尾衣里
バーバラ　赤崎千夏
アマンダ　志田有彩
コンスタンツェ　村川梨衣
ヤスミンカ　上田麗奈

ホルブルック校長　谷 育子
フィネラン　山本留里佳
ルーキッチ　岡本茉利
バドコック　矢野亜沙美

ファフニール　飯塚昭三

◆原画
清原 寮　中西麻実子
亀山進矢　川添亜希子
松広友仁　村長由紀
馬場可奈子　神山裕子
安彦 守　池田 歩
菊地勝則　仁保知行
菊永智英　星野真澄
高橋真一　伊藤亜矢子
古福大悟

伊東優一　荒木一成
鳥井隼人　神崎未奈

Be Loop
太田宣貴　塚田智大

MKソウル
LEE JAE-KYOUNG
YUN MI-YEON
KIM HYUN-KYOUNG

和田佳純

◆第二原画
高橋成実　小林美香
池澤岳史　王 宇彤
坂本一也　高田奈央子
芳我恵理子　藤原明子
中野良一　相田 誠
竹谷健司

寿門堂	ブーメラン
神龍	暁
リプート	B.S.P

▶借用書

1000年前に古代ドラゴン語で書かれた借用書。そこに利子の記載が一切ないということがダイアナによって明らかにされた。

▶翼竜

ラスタバン遺跡を守る翼竜。ルーナノヴァの魔導石を持ち去り遺跡に乗り込むアッコたちを襲ったが、その正体は防犯システムの機械竜。

▶ファフニール

ラスタバン遺跡に住む白いドラゴン。大昔にルーナノヴァが彼にした借金をきっかけに長年だまして利子を取っていた。ネット投資にも手を染めるなど金もうけに走る金の亡者(CV: 飯塚昭三)

ポラリスの泉

The Fountain

クラスでひとりだけ基礎変身魔法がクリアできなかったアッコは、先生に部屋でひとり練習することを命じられる。でも今夜はハンブリッジ伯爵の歓迎パーティが催される日！　伯爵の息子・アンドリューは名門学校エイプルトンの貴公子と呼ばれハンサムらしいと沸き立つ生徒たち。みんながパーティでにぎわう中、アッコはシャリオカードを見てポラリスの泉を探しに部屋を抜け出す。途中、校内を見学していたアンドリューと偶然一緒になり、ポラリスの番人・アルカスに追われるハメに。２人は追い詰められて大ピンチ!!　アーシュラが陰ながら手助けしたことでなんとかポラリスの泉を見つけた２人。そこでアッコが目にしたのは――ルーナノヴァの生徒だった頃のシャリオ。気がつくとポラリスの泉が消えてしまい自身がまだ未熟だと実感したアッコは、成長してまたここに来ることを誓う。

staff

◆脚本
島田 満

◆絵コンテ
上荻雪羽

◆絵コンテ協力
田村瑛美

◆演出
宮島善博

◆作画監督
田村瑛美

◆作画監督補佐
斉藤健吾
杉本ミッシェル

◆制作進行
下平佑馬

◆制作進行補佐
志太駿介

アッコ　潘 めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

アーシュラ　日高のり子

ダイアナ　日笠陽子
ハンナ　中尾衣里
バーバラ　赤崎千夏
エイブリー　朝日奈丸佳

ホルブルック校長　谷 育子
パドコック　矢野亜沙美

アンドリュー　金本涼輔
ハンブリッジ伯爵　玉野井直樹
フランク　興津和幸

◆原画
静 佳見　坂本 勝
藤井俊郎　山口加奈
佐藤利幸　千葉啓太郎
今田 茜　吉岡敏幸
宗廣智行　宮下雄次
田邊瑤子　大河原烈
甲斐由紀奈　宮崎詩織
米森雄紀　柴田 海
金子雄人　長谷川哲也
杉本ミッシェル　池澤岳史
西本大地　田村瑛美
堀 剛史　中西 愛
二宮紫乃　諸貫哲郎

クリエイターズインパック
張 丁
涂 泳策
王 悦春

アニタス神戸
尾辻浩見

◆第二原画
糸山礼央　荒井洋紀
市村友美佳　堀 光明
長田雄樹　林 信秀

アニタス神戸
太田慎之介　宇野菜穂子

ライデンフィルム京都スタジオ
高田奈央子　芳我恵理子
神崎未奈

布門堂　神龍

ポラリスの泉を守るシロクマ・アルカスの名前の由来は星座のこぐま座。こぐま座の星のひとつが、ポラリス（北極星）である。本作には星座や星の名前がモチーフになっているものが多く見られる

◀アッコの変身魔法

基礎変身魔法その1がただひとりマスターできず、できるのは部分的な変身ばかり。アンドリューの耳と尻尾も変身させてしまい、解く方法もわからないまま騒動に巻き込んだ。

▶アルカス

ポラリスの泉を守る番人で巨大な白熊。小さい頃に落雷による怪我をシャリオに治療してもらって以来、シャリオに懐いている。

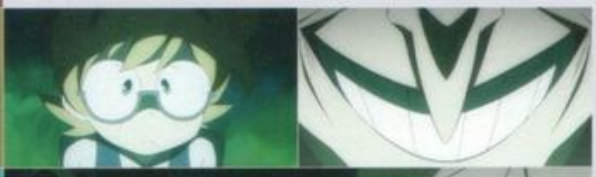
第7話

オレンジサブマリナー

Orange Submariner

シャリオに一歩でも近づくことを目標に、アッコはいつも以上にやる気！　でも、そのやる気とは裏腹に授業の試験で落第点ばかり……。魔法天文学の試験ではハンナ＆バーバラとケンカし校長室に呼び出され、最後の試験で落第点を取れば退学処分だと言い渡される。残されたのはアッコが勘違いでとった難関の魔法哲学。やはりダイアナの占い通りアッコは学校を去ることになるのか――!?　魚の姿をした担当教師のパイシーズを誤って排水溝に流してしまったアッコは下水道を通って湖へ。仕掛け網禁止の湖で家族を捕らわれてしまった魚の手助けをしたら見事パイシーズを発見！　急いで教室に戻るが、ことは全て校長やフィネランにバレたあと。だがアーシュラの「比べるべきは入学当初の彼女。確実に成長しています！」という熱い後押しと、授業内容を体現したことをパイシーズに評価され退学を免れた。

うえのさんの絵本の雰囲気をそのまま出したいという気持ちがあったので変わったことはしていません。ですが、湖の沈没船は勝手に足してしまいました。一応、サービスのつもりです（絵コンテ・雨宮哲）



ルーキッチ先生が授業中に「死者を魔法で蘇らせた者は（中略）百倍痛くて恐ろしい目に遭うんだよ」と警告。魔法天文学の授業中にダイアナが「アッコはルーナノヴァを去るでしょう」と予言。全て的中してしまう

パイシーズ先生の魔法哲学の授業でアッコの隣に座って必死にノートを取っているガリ勉少女の名前はガリー。魚TOEIC960点という、すごいんだかすごくないんだかよくわからない才女だ。姿勢の悪さが特徴

staff

◆脚本
うえのきみこ

◆絵コンテ
雨宮 哲

◆演出
佐竹秀幸

◆作画監督
岩崎将大

◆作画監督補佐
斉藤健吾
竹田直樹

◆制作進行
小幡朋也
佐々木秀一
下平佑馬

アッコ　潘 めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

アーシュラ　日高のり子

ダイアナ　日笠陽子
ハンナ　中尾衣里
バーバラ　赤崎千夏
アマンダ　志田有彩
コンスタンツェ　村川梨衣
ヤスミンカ　上田麗奈

ホルブルック校長　谷 育子
フィネラン　山本留里佳
ルーキッチ　岡本茉利
ネルソン　高山みなみ
バドコック　矢野亜沙美

さかなくん　こおろぎさとみ
男　松島昭浩

◆原画
柳原好貴　宮崎詩織
糸山礼央　荒井洋紀
清水麻未　甲斐有紀奈
佐竹秀幸　大木賢一
杉山京子　舟木翔一
吉田和香子　高波佑太
吉井勝也　柴田 海
村山ともみ　横瀬潤
大藪佳奈子　近藤いずみ

Be Loop
太田宣貴
塚田智大

ライデンフィルム大阪スタジオ
中野良一
小梶慎也
今中俊輔
竹谷健司

佐藤利幸
すしお

◆第二原画
千葉啓太郎
山口加奈
長田雄樹
堀 光明
石山正修

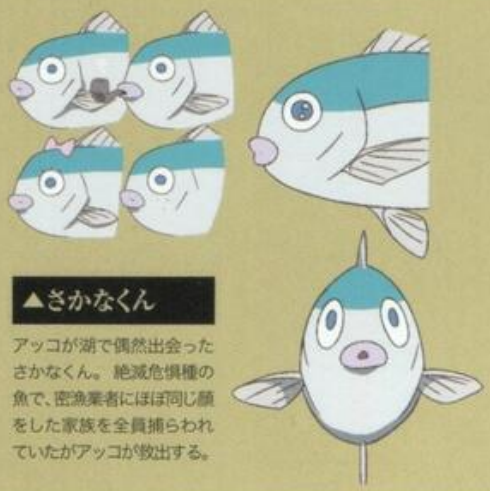
Be Loop

サブタイトル「オレンジサブマリナー」のモチーフはイギリス出身の人気バンド・ビートルズの「イエローサブマリン」から。本作はイギリスに由来する名称が多用されている。バイシーズ先生の名前の由来はうお座

コンスタンツェの映写機で上映する2本の映画は「半魚人アブカルル(Merman of the Nemi)」と「リベンジ・オブ・アブカルル(Revenge of the Merman)」。アブカルルとはメソポタミア伝説の半魚人

▼タブロイド紙

漁師の証言と共に変身魔法で魚人になったアッコを激写したタブロイド紙。同じ誌面には流星丸の目撃情報も載せられていた。



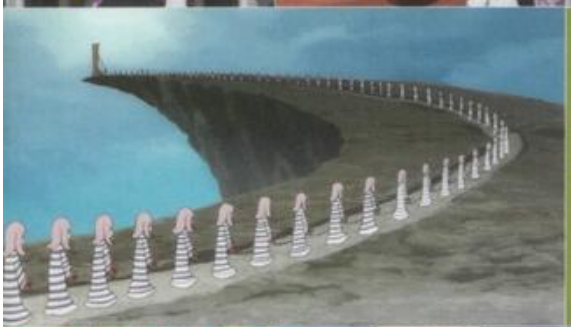
▲さかなくん

アッコが湖で偶然出会ったさかなくん。絶滅危惧種の魚で、密漁業者にほぼ同じ顔をした家族を全員捕らわれていたがアッコが救出する。

第8話

眠れる夢のスーシィ

Akko's adventure in Sucyworld



サブタイトル「眠れる夢のスーシィ」のモチーフは童話「眠れる森の美女」から。眠れるスーシィの中にはいろんなスーシィがいるが、そこでは人気映画のパロディを連発。『ランボー 怒りの脱出』『トランスフォーマー』『スター・ウォーズ』『君の名は。』『シン・ゴジラ』『AKIRA』にオマージュ(?)を捧げたスーシィが登場する。記憶映画を見に行くスーシィも登場するし、スーシィは映画好きなのかもしれない

staff

◆脚本
うえのきみこ

◆絵コンテ
今石洋之

◆演出
中園真登

◆作画監督
坂本　勝
長谷川哲也

◆作画監督補佐
斉藤健吾
竹田直樹

◆制作進行
田口翔一朗

アッコ　潘　めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

生徒　蘭乃和佳子
　　織江珠生

◆原画
堀　剛史
石毛理恵
五十嵐　海
宮崎詩織
中村真由美
杉本ミッシェル
金子雄人
宗廣智行
池澤岳史
山口加奈
石山正修
千葉啓太郎
長田信博
米森雄紀
長谷川哲也
斉藤健吾

鶴田真琴
海岸麻由子
寺井佳史
関崎昌也
高田玲大
高藤　彩
杉田　柊
久保充照
坂本美樹
ちな

ライデンフィルム京都スタジオ
鳥井隼人
藤原明子
神崎未奈

◆第二原画
糸山礼央
甲斐有紀奈
佐藤智子
堀　光明

ライデンフィルム京都スタジオ
藤原将太

エンカレッジフィルムズ
岡本恵里香
日下岳史

旭プロダクション

◆設定協力
Grant Alexander

たっぷり時間をもらった割にはなぜか間に合わず、前半を雨宮君に、カートゥーン映画のシーンを吉成さんに、クリンナップを手伝ってもらいました。とんだ落第コンテマンです（絵コンテ・今石洋之）

スーシィワールド

キノコ平原、処刑台の丘、裁判所、ドライブインシアター、キノコヒルズなどで構成されるスーシィの夢の世界。夜は〝スポット夜ライト〟を照らすことで作り出される。

第9話

ブライトンベリーアンデッド紀行

Undead Travelogue

待ちに待った休日♪　それぞれ無事に帰るためのアミュレットを学校に残しいざ出発……したが、スーシィのキノコ探しで墓地に。フィネランからの言いつけを即破り、墓地で魔法を使ったら骸骨の老紳士を蘇らせてしまった!!　どうやら魔法とハカバテングダケの両方の効果らしい。誰かを捜している骸骨のおじさんだが、それが誰なのかわからない。あちこち歩き回り、魔道具カフェにあった一家の肖像画、そこに描かれている僧き男を捜しているという。鐘の音が記憶を呼び覚まし、実はその男は自分自身だったことが判明。子を産んですぐに亡くなった妻に代わり娘ミランダを立派な魔女に育てようと鐘の舌で魔法の杖を作った――それがミランダ、つまりホルブルック校長のアミュレットだったのだ！　無事再会することができた父と娘。父は「魔女の未来に祝福あれ！」そう言い残し風の中へと散っていった。

サブタイトル「ブライトンベリーアンデッド紀行」のモチーフはイギリス映画「ロンドンゾンビ紀行」から。これは父が入居する老人ホームを救うために銀行強盗を企んだ主人公がゾンビ騒動に巻き込まれるという映画

staff

◆脚本
樋口七海

◆絵コンテ
大地丙太郎

◆演出
関 大

◆演出助手
佐々木達也

◆演出協力
宮島善博
中園真登

◆作画監督
菊池政芳
藤田真弓
金 璟浩
Kim Yongsik

◆作画監督補佐
池添優子
菅原美智代
吉村 恵
堀 絢菜
菊永千里
海保仁美

◆レイアウト監修
斉藤健吾

◆総作画監督補佐
石毛理恵

◆制作進行
木村崇志

◆制作担当
佐々木秀一

アッコ　瀬 めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

アーシュラ　日髙のり子

ホルブルック校長　谷 育子
フィネラン　山本留里佳

ホルブルック氏　多田野曜平
魔法道具屋の店員　松島昭浩
女性　朝日奈丸佳
警官　徳石勝大
泥棒　森田了介
老人　堀 総士郎
客　田所陽向
　　蒔村拓哉

◆原画
深見沙和　桜井国博
上野沙弥佳　田島隆裕
宮野 健　小野内 淳
神戸 唯　黎 俊緯
筒井友美　杉光将寿
杉光兼明　畠山 元
鈴木由佳　高山洋輔
徐 嘉聰　堤 絵梨果
乗富 梓　田中那柚
黒瀬悠依　松尾美希
すしお

◆第二原画
仲榮眞葉月
倉田 衛
Yu Yeong
Kim Minjoung

シナリオがとても面白くドタバタなところが大地の得意技でしたので楽しく描かせてもらいました。アッコの天然爆漫(?)、スーシィ不気味可愛(ぶきかわ)、ロッテの生真面目眼鏡のトリオが良かったですね。ドタバタで、やがてしんみりのラストかな……の構成もちょうど良いっ！……でした。ほろっとしました。お疲れ様でした(絵コンテ・大地丙太郎)

▼肖像画

当初ホルブルック氏が捜している人物が描かれているということだったが、実は自分自身だった肖像画。絵の裏側には、秘密の手紙が。

▶ホルブルック氏

修復魔法の薬瓶とハカバテングダケにより墓場から蘇った。憎い男と愛しい娘を追い街を駆け回る。実は人間ながら魔女を愛し子どもを授かった、ホルブルック校長の父だった(CV：多田野曜平)

蜂騒ぎ

Bee Affection

パーティでのお話だったので、ドレス姿の作画は大変そうだなと（絵コンテ・小林寛）

手違いでスーシィの元に届いた、刺されて最初に見た人に恋をする「恋のホレホレ蜂」。眺めていると偶然にもドレスアップしたダイアナ、ハンナ、バーバラが通りがかり、アッコたちにハンブリッジ伯爵家のパーティに招かれていることを伝える。ハンナ＆バーバラの炸裂する嫌みに火がついたアッコは、パーティに乗り込むことを決意！　魔道具カフェで手に入れたシンデレラセットでドレスアップに成功した３人はパーティに潜入。スーシィが放ったホレホレ蜂の効果でアンドリューがアッコにフォーリンラブ!?　蜂に刺される人が続出で会場は大混乱に!!　アンドリューとハンブリッジ伯爵の会話を耳にしたアッコは夢を語り、何かを動かされたアンドリューは蜂を退治しようと奔走するアッコに幼い頃に父に禁止されたピアノ演奏で手助けをする。無事に蜂を退治し、それぞれの心に少しの余韻を残しパーティは月夜に幕を下ろす。

サブタイトル「蜂騒ぎ」のモチーフはシェイクスピアの戯曲「空騒ぎ」から。恋人たちが行違うラブコメディの傑作。劇中にアンドリューが「熊蜂の飛行」を演奏するシーンもあり、「蜂」がテーマになっている

staff

◆脚本
島田 満

◆絵コンテ
小林 寛

◆演出
橋 さおり

◆作画監督
花井柚都子
阪本麻衣
なつのはむと

◆レイアウト監修
中川英樹

◆総作画監督補佐
中村真由美

◆制作進行
はたなかたいち

◆制作進行補佐
貴田祐太

◆制作担当
佐々木秀一

アッコ　潘 めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

ダイアナ　日笠陽子
ハンナ　中尾衣里
バーバラ　赤崎千夏

アンドリュー　金本涼輔
ハンブリッジ伯爵　玉野井直樹
フランク　興津和幸

ブラックウェル　小村哲生
執事　池田ヒトシ
魔法道具屋の店員　松島昭浩
ボブ　森田了介
マイケル　新田杏樹
ジョン　岩端卓也

◆原画
武田 駿　阪本麻衣
谷口健太　南山梨歌
植田めぐみ　花井柚都子
空久保美貴　眞鍋和宏
和田麻友美　張 丁
近藤高光　kuren

◆第二原画
西川佳奈恵　山本恭平
よねくらあい　鶴田 愛
早坂皐月　山下由利子
児玉裕之　石田雅裕
王 悦春

Chotanan Pipobworachai
Manop Jangsataen
Suwarin Promjutikanon
Thanasit Chaipanyawong
Thunvaphoom Minaphinant

櫻井 司

アッコとアンドリューと会話をするシーンで、アッコが噴水の湯で取ったポーズは、第1話のシャリオショーでシャリオがとったポーズと同じ。その時のシャリオのセリフは「手を伸ばせば始まるの、あなたの物語が！」

▶ハエタタキ

スーシィがアッコの杖の先端に扇子を付けたものをハエタタキに変形させた。それを手にアッコはパーティ会場で蜂と大捕物を演じた。

▼ハンブリッジ邸

政府の重役でもあるハンブリッジ伯爵の家。今回のように客人を招いてたびたびパーティが開催される模様。ゲストルームも多数あり、邸宅はまるで迷路のよう。

ブルームーン

Blue Moon

アーシュラが個人レッスンをするも、まだまだ魔法が上達しないアッコ。自身の進歩の無さに落ち込む中、シャリオの情報を手に入れるべくアーシュラの部屋を訪れる。今夜はブルームーン。ブルームーンアビスに太古の亡霊が現れることを思い出したアッコはシャリオのような魔女になれるか答えを求め駆け出す……。ブルームーンアビスでシャリオの幻影に会うが、彼女に夢は叶わないと冷たく言い放たれる。現れた巨大な亡霊にアッコの望む未来を見せられ、夢を手に入れたくば過去をささげよと迫られるアッコ。「消さないで！」――声が響く。夢見たものが手に入るんじゃない、積み重ねたものが手に入るのだと、言の葉の呪文で亡霊を打ち破る。実は、亡霊はナインオールドウィッチのひとり、ウッドワードだった。彼女はアッコが言の葉を全て蘇えらせる助けとなれとアーシュラに命じ、闇へと消えた。

staff

◆脚本
島田 満

◆絵コンテ
大島博之

◆演出
下平佑一

◆作画監督
和田佳純
中村真由美
五十嵐 海

◆総作画監督補佐
半田修平

◆制作進行
志太駿介

アッコ　潘 めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

ダイアナ　日笠陽子

アーシュラ　日高のり子
ホルブルック校長　谷 育子
ルーキッチ　岡本茉莉
バドコック　矢野亜沙美

ウッドワード　堀江美都子

◆原画
和田佳純
糸山礼央
鄧 佳澐
土上いつき
荒井洋紀
宗廣智行
甲斐由紀奈
米森雄紀
西本大地
静 佳見
中西 愛
山本里織
宮下雄次
中村真由美
福地和浩
児玉健二
田邉瑤子
山口加奈
佐倉みなみ
柴田 海

◆第二原画
小西紗希
五十嵐 海
三木達也

ライデンフィルム京都スタジオ
荒木一成
藤原明子
神崎未奈
齋賀春伽
藤原将太

エンカレッジフィルムズ
寒川 歩

回想シーンで10歳（小学生）のころのアッコと彼女の自室が登場。壁にはシャリオのポスターとカレンダー、部屋にレプリカのホウキと水晶玉がある。魔法雑誌やカードファイルが床にあり、ペットの黒猫が寝ている

▼ブルームーンアビスの亡霊

現在・過去・未来のあらゆる知識を有し、アッコを試した亡霊の正体はナインオールドウィッチでただひとり存命する伝説の魔女・ウッドワード。アーシュラの師でもある（CV：堀江美都子）

▼グラントリスケルの本

ルーナノヴァ最古の資料館にある本。グラントリスケルにはクラウソラスと七つの言の葉が必要であることが記されていた。

第12話

What you will

日々、アーシュラの指導の下魔法の練習に精を出すアッコの新たな目標。それは、ルーナノヴァ魔法祭でかつてシャリオも選ばれたという「月光の魔女」になること！　アッコ、スーシィ、ロッテはルーナノヴァ魔法祭の役割分担で「嘆きのバハロワ」のいけにえ係に決まってしまった。皆が準備に追われる中、アッコは魔法の鏡によってダイアナの姿に変えられてしまう！　次から次へとダイアナを頼って訪れる生徒たち、そして彼女の陰ながらの努力を目にする。皆の前で月光の魔女になると宣言したものの、自分の未熟さを改めて思い知らされ、星空の下ひとり落ち込むアッコ。そこにやってきたアーシュラは、そっとアッコを励まし、夜の闇に去っていく。すると、シャイニィロッドがポラリスの泉を指し示す。泉に浮かぶ過去のシャリオの姿にアッコは「自分にできること」の答えを見つける――！

ルーナノヴァとはラテン語で「新月」という意味。「新月」は「新しい始まり」を意味している。魔法の新しい時代を築こうとしている、ウッドワード先生の願いが込められている学校名なのだろう

アッコがポラリスで見た過去の映像はシャリオとのドキドキVR感を出せたかな……（絵コンテ・益山亮司）

staff

◆脚本
島田 満

◆絵コンテ
益山亮司

◆演出
宮島善博

◆作画監督
田村瑛美
杉本ミッシェル

◆制作進行
二森智子

アッコ　潘 めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

アーシュラ　日髙のり子
過去の声　竹内順子

ダイアナ　日笠陽子
ハンナ　中尾衣里
バーバラ　赤崎千夏
アマンダ　志田有彩
ヤスミンカ　上田麗奈
ワンガリ　村川梨衣
エイプリー　朝日奈丸佳

ホルブルック校長　谷 育子
フィネラン　山本留里佳
ルーキッチ　岡本茉利
パドコック　矢野亜沙美

生徒　蘭乃和佳子
生徒　織江珠生
小トロル　堀総士郎

ウッドワード　堀江美都子

◆作画監督補佐
中村真由美
五十嵐海
斉藤健吾
石毛理恵
清水麻未

◆原画
杉本ミッシェル　田村瑛美
宗弘智行　宮崎詩織
千葉啓太郎　柳原好貴
長田信博　石山正修
池澤岳史　堀 光明
吉井勝也　斉藤健吾
清水麻未　石毛理恵
堀 剛史　吉成 鋼
すしお　芳垣祐介

Be Loop
塚田智大

◆第二原画
中川英樹
中村真由美
渡邊祐記
甲斐有紀奈
山口加奈
阿部島瑠珠
髙田玲大
玉置典彦
塩谷亮介
佐田 雄

エンカレッジフィルムズ
佐藤史暁

シャイニィロッドには七つの玉が北斗七星のかたちで埋め込まれている。北斗七星はフランス語でグランシャリオ（大きな馬車）と呼ばれている。シャリオが、シャイニィロッドを手にしていたのは運命だったのだ

ポラリスの泉は、若き日のシャリオが魔法の練習をしている姿を映す。映像は、誰かの視線。シャリオは、その誰かに笑顔で語り掛ける。シャリオが語り掛けた相手とは……第14話につながる伏線がここ

▼魔法の鏡

4つの中でもとりわけ魔力が強く、いたずら好きな魔法の鏡がアッコをダイアナに変身させる。妖精の粉で磨けば悪さを抑えられる。

▲くじ引き

魔法祭での係を決めるために引く「くじ妖精」。引き抜くと妖精が担当の係を告げる。散々迷った挙げ句アッコが引いたのは紫色の妖精。「あんたら生け贄係」とだるそうに発した。

第13話

サムハインの魔法

Samhain Magic Festival

「嘆きのパハロワ」の儀式で、パハロワが嘆き悲しみながらいけにえを食べる姿を見せるのではなく、変身魔法で思いきり笑わせよう！というアッコのアイデアにロッテとスーシィの反応はイマイチ。変身魔法の練習を重ね日々努力するアッコ、あきらめない姿に少しずつ心動かされていく２人。やがて力を合わせて出し物を成功させるべく心がひとつに――!!そしていよいよルーナノヴァ魔法祭当日。皆の出し物は順調に進み、アッコたちの出番。連携プレイでパハロワを笑わせるべく繰り出されるアッコの変身魔法だが、パハロワは嘆き怒ってばかり。アーシュラが調べた結果、体内にある悲しみの実が原因だという。「笑おう、一緒に！」パハロワに飲み込まれた３人は言の葉の力で実を取り除く。光の中、本当の姿に戻ったパハロワは３人に微笑みかける。アッコたちの活躍は、魔法祭の歴史に残るものとなった。

アッコネズミのガ○ばっぽい楽が通ったことに感謝です（絵コンテ・益山亮司）

staff

◆脚本
島田 満

◆絵コンテ
益山亮司

◆演出
佐竹秀幸

◆作画監督
竹田直樹
半田修平

◆作画監督補佐
斉藤健吾

◆制作進行
深沢みづき

アッコ　瀬 めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

アーシュラ　日高のり子

ダイアナ　日笠陽子
ハンナ　中尾衣里
バーバラ　赤崎千夏
アマンダ　志田有彩
ヤスミンカ　上田麗奈
ワンガリ　村川梨衣

ホルブルック校長　谷 育子
フィネラン　山本留里佳
パドコック　矢野亜沙美

生徒　長谷美希
空見ゆき
伏見はる香
夏目佳子

生徒　YURiKA
大原ゆい子

◆原画
堀 剛史　坂本 勝
金子雄人　山口加奈
甲斐有紀奈　石山正修
糸山礼央　荒井洋紀
高藤 彩　川元まり子
宗廣智行　大木賢一
佐竹秀幸　竹田直樹
長田雄樹　小野真衣
村山ともみ　馬場竜一
高久美弥　栗西祐輔
伊藤一樹　関本 渡
尾辻浩晃　海岸麻由子
吉田和香子　鈴木祥子
舟木翔一　梅本賢一
渡部桂太　阿部慈光

◆第二原画
堀 光明
小西紗希
斉藤健吾
濵田悠示

アーシュラ先生がルーナノヴァの特別図書館で探していたものは「VAJAROIS'S VESTIGE(バハロワの痕跡)」。シャリオは精霊魔法を使って、そこから古の精霊をよみがえらせると、その嘆きを精霊に尋ねた

▶嘆きのバハロワ

魔法祭の最後に、真夜中の鐘とともに目を覚ますゴースト。次の魔法祭まで再び眠りにつかせるため、生贄をささげる儀式が行われている。悲しみの実を飲みこんでいたが、アッコたちが除去したので、元の姿に戻ることができた。

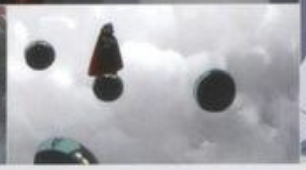
▲魔法祭のゲスト

左からノーベル文学賞を受賞した魔法小説の権威・ウラル女史（CV：赤崎千夏）、東モジアナ共和国のドーリン大臣（CV：中尾衣里）、そして魔女界のロックスター・マジョリン（CV：上田麗奈）。全員がルーナノヴァのOG。

ニューエイジマジック

New Age Magic

クロワが登場。クロワの名前のモチーフはフランス語のクロワ・デュ・シュッド(南十字星)、苗字のメリディエスもラテン語で南を意味する。シャリオのモチーフである北斗七星と対照的な存在として描かれている



アッコを呼び出し何かを打ち明けようとするアーシュラだが、そこに緊急の呼び出し！　学校で働く妖精たちがストライキを起こし生活が立ち行かなくなっているらしい。彼らは魔導石のエネルギーをもっと使わせろという要求を通すため、魔導石の力を遮断。そんな時にやって来た新任教師クロワ。タブレットなどを用いた現代魔法を使う彼女の考え方はこれまでのルーナノヴァとは真逆のもの。一方、ストライキをやめるよう説得しにいったアッコは感化され妖精の味方に。やはり焦点は魔法エネルギーの分配。クロワが開発したSSSを使えばエネルギー問題を解決できると話すがフィネランに却下される。そしてついに妖精たちの暴動が！　生徒も教師も追い詰められあわや――そこに現れたクロワのSSSで事態は沈静化。クロワは一気に生徒の信頼を得ることに。しかし今回の騒動はクロワの暗躍があったのだった。

staff

◆脚本
うえのきみこ

◆絵コンテ
小倉陣利

◆演出
中園真登

◆作画監督
岩崎将大
長谷川哲也

◆制作進行
下平佑馬

アッコ　潘　めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

アーシュラ　日高のり子
クロワ　竹内順子

ダイアナ　日笠陽子
ハンナ　中尾衣里
バーバラ　赤崎千夏
アマンダ　志田有彩
ヤスミンカ　上田麗奈
ワンガリ　村川梨衣

ホルブルック校長　谷　育子
フィネラン　山本留里佳
ルーキッチ　岡本茉利
ネルソン　高山みなみ
バドコック　矢野亜沙美

ミノタウルス　田所陽向

ウッドワード　堀江美都子

◆原画
長谷川哲也
杉浦英之
西口智也
糸山礼央
清水麻未
千葉啓太郎
諸貫哲郎
塩谷亮介
三宮昌太
米森雄紀
池澤岳史
西本大地
宮崎詩織
柳原好貴
山内大輔
高藤　彩
甲斐由紀奈
石毛理恵
原科大樹
長田信博
久保山陽子
月岡英明
木曽勇太
中西和也
宗廣智行
柴田　海
阿部慈光
中山みゆき
佐倉みなみ

◆第二原画
糸山礼央
小西紗希
米森雄紀
堀　光明
林　信秀
水上えり
岩崎将大

本作では制作中にシャリオとクロワの苗字が何度か変更された。シャリオの苗字案は「セプテントリオ、フォントノーワ」、クロワは「デュ・スゥド」など。試行錯誤のうえ、いまの名前にたどり着いたのだ

◀炎の妖精

炎をつかさどる妖精で、寄宿舎でシャワーのお湯が出るのはこの妖精のおかげ。薪が大好物で食べると元気になる一方で、水をかけられると小さくなり力を発揮できなくなってしまう。

▶蛍光妖精

クロワが使役していた妖精で人間と妖精が対立するよう暗躍していた。妖精と会話できるロッテだが、この妖精は何を考えているかわからずまるで機械のようだと言っていた。

第15話

チャリオット・オブ・ファイア

Chariot of Fire

これからの時代、魔法は近代化すべき――クロワの現代魔法の授業は生徒にも大人気だ。クロワは優秀で評価も高かった、とアーシュラは学生時代のクロワに詳しいようす。アッコはようやくシャリオの存在を認めてくれる人が現れたとますますクロワを慕う。クロワからシャイニィロッドを持ってくるようアッコが新月の塔に呼び出されたと知ったアーシュラ。「アッコが危ない！」とそれを追う。次々に襲い来る敵の攻撃をかいくぐり、クロワと対峙することに!!　クロワがルーナノヴァに教師として戻ってきたのは世界改変魔法・グラントリスケルを手にいれるためだった。アッコを救い出したアーシュラは、シャイニィロッドの秘密、ナインオールドウィッチとグラントリスケルについて明かす。七つの言の葉のうちすでに三つを蘇らせたアッコは、残りの言の葉を探すことを決意する。

シャリオの赤い髪の毛は、燃え上がる炎のよう。映画『炎のランナー』をイメージ。シャリオの英文字のスペルは「Chariot」。第15話のサブタイトルは、このシャリオの名前にかけたものと考えることもできる

コンピュータが叶ったアッコの性格分析が衝撃的だ。「計画性：なし、客観性：なし、気質：衝動的、自己中心的、強引、単純、ズボラ、能天気……」。アッコが気を失っているときで良かった！

staff

◆脚本
島田 満

◆絵コンテ
上荻雪羽

◆演出
鈴木裕輔

◆作画監督
辻 浩樹
萩原省智
徳田拓也
高橋慶江
清水拓磨

◆レイアウト監修
中川英樹
金子雄人

◆演出協力
中園真登

◆制作進行
稲川輝一
高木秀人

◆制作進行補佐
斉藤 潤

◆制作担当
佐々木秀一

アッコ 潘 めぐみ
ロッテ 折笠富美子

アーシュラ 日高のり子
クロワ 竹内順子

ダイアナ 日笠陽子
アマンダ 志田有彩

フィネラン 山本 留里佳
ネルソン 高山みなみ

コンピューター 駒田 航
生徒 佐野 愛
佳穂成美

◆原画
山本勝也
太田梯記
杉浦英之
川添亜希子
冨樫幸二
萩原省智
鈴木裕輔
岩崎安利
野間勇輔
徳田拓也
酒井智史
糸山礼央
三宮昌太
吉成 鋼

◆第二原画
菊田裕司
高橋慶江
清水拓磨
ユン・ブグン
パク・ジヒョン
須藤柚衣子
柿畑文乃
堀 光明
千葉啓太郎

ジーベック
アニメーション・プラネット
神龍

新月の塔に潜入したシャリオは、クロワが配置した魔獣たちと戦うことになる。弓兵の偶像、大斧をもつ魔神像(目からビーム)、壁に埋め込まれていたキマイラ、タランチュラなど塔の防衛体制は強力だ

▲アーシュラの投影器

「魔法天文学」の先生でもあるアーシュラの部屋には天文学にまつわる器具がたくさん。投影器も備わっていて、ここに太古の文明や湖のほとりなどの画像を見せながら、アーシュラはアッコに魔法の歴史について説明する。

▼本当の肉体

アッコを助けるため、クロワの研究室に向かうアーシュラ。シャリオとしての肉体に戻りながら向かってくる敵を蹴散らす彼女。もともとアーシュラでいる時は、自身に魔法をかけて髪色などを隠していたのだ。

第16話

ポホヨラの試練

Pohjola's ordeal

アッコが残りの言の葉の手掛かりを探していると、シャイニィロッドに光が。どうやら四つ目の言の葉が近くにあるようだ。アーシュラがくれたヒント「マエナブディシブード」、成し遂げるにはアッコに足りない〝あるもの〟が必要なのだという。パパンシラッカのパイを食べにロッテの実家にやって来た3人。しかし翌朝、ロッテの両親とお隣のヤンネさんが緑人間病に!!　解毒剤を作らねば苔になって枯れて朽ちてしまう！　素材を集めている途中、スーシィとロッテまで緑人間病に!?　何とかミッサー人が育てたトナカイのフンを手に入れたアッコは最後の素材を集めるべくイエティのもとへ。ネットの評判を気にしてうまくいかない彼を励まし素材を手に入れ、ロッテの実家に戻る。解毒剤を作るうち必要なのは〝忍耐〟だったと気づき、四つ目の言の葉を会得し、皆を元に戻すことに成功したのだった。

ロッテの両親が緑人間病になり、ロッテは泣いてしまう。そんなロッテにアッコは「大丈夫！魔女ならここに3人もいるじゃない！」と勇気づける。第25話で「9人も魔女がいるんだよ！」とアッコが発言する伏線

staff

◆脚本
うえのきみこ

◆絵コンテ
小倉陳利

◆演出
鈴木芳成

◆作画監督
菊池政芳
関　真弓
金　璐浩
岸　寛毅

◆作画監督補佐
池添優子
菅原美智代
堀　絢菜
菊永千里
海保仁美

◆レイアウト監修
中川英樹

◆総作画監督補佐
中村真由美
芳垣祐介

◆演出協力
宮島善博

◆制作進行
木村崇志

◆制作担当
佐々木秀一

アッコ　潘　めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

アーシュラ　日高のり子
クロワ　竹内順子

ロッテのパパ　梅津秀行
ロッテのママ　篠原恵美
ニコラス　宮澤　正
雪男　中村大樹
ヤンネ　佐野　恵

ウッドワード　堀江美都子

◆原画
桜井国博　上野沙弥佳
宮野　健　神戸　唯
黎　俊緯　畠山　元
小野内淳　野田ちはる
仲榮眞葉月　西山伸吾
筒井友美　杉光将寿
杉光兼明　高山洋輔
小濱省吾　徐　嘉聰
堤絵梨果　乗富　梓
田中那柚　黒瀬悠依
松尾美希　李　豪世
柴田　匠　上西麻耶
坂本美樹　松尾俊亮
阿部咲夜　寺本　彰

ロッテの実家お隣に住んでいるヤンネさんが作ってくれるハパンシラッカのパイ。ちなみにフィンランド語の「ハパンシラッカ」は世界一臭い食べ物と言われているシュールストレミング（塩漬けニシン）のこと

▶ニコラスとトナカイ

解毒剤には遊牧民のサミー人が育てたトナカイのフンが必要だったが、連絡手段がないためアッコはハトを使って捜し出した。

▶ハト

◀雪男（イエティ）

ネットでバッシングされ意欲を失くしていたがアッコの応援によりやる気を出し解毒剤の素材を作った。第3話と同一人物だが、服を着ている。

▲ロッテの実家

ロッテの実家は魔法道具店だったが、現在は加えて日用品や食品も販売している。ロッテの母は魔女で、仲のいい3人家族。

第17話

アマンダ・オニール・アンド・ホーリー・グレイル

Amanda O'Neill and the Holy Grail

五つ目の言の葉は古い歴史や伝統にまつわるものらしい。アマンダが仕入れた聖杯伝説の噂を聞いて、アッコとアマンダはアンドリューが在籍するエイブルトン校に潜入することに！　生徒に扮したアマンダとネズミに変身したアッコだが早速ルイスと衝突、アンドリューに即座に魔女だと見抜かれてしまう。奔放なアマンダは単独行動、アッコがひとり聖杯を探しているとピクセル魔獣が古い箱に入っていく。不思議に思ったアッコが箱を開けるとそこには聖杯が！　しかし生徒に見つかってしまい魔女裁判で拷問に!?　アンドリューの提案で騎士像に見守られながら決着をつけることに。アマンダ VS ルイスの激闘。アマンダの勝利にやけになったルイスが聖杯を壊すと騎士像が動き出しルイスの体を乗っ取った！　騎士像の猛攻に打ち勝ち、夕暮れの中アッコとアマンダはルーナノヴァへと戻っていった。

サブタイトル「アマンダ・オニール・アンド・ホーリー・グレイル」のモチーフはイギリスのコメディグループ・モンティ・パイソンの主演映画「モンティ・パイソン・アンド・ホーリー・グレイル」から。

staff

◆脚本
佐藤 裕

◆絵コンテ
摩砂雪

◆演出
金子祥之

◆作画監督
石毛理恵
杉本ミッシェル
五十嵐 海

◆制作進行
田口翔一朗

アッコ　潘 めぐみ
アマンダ　志田有彩

アーシュラ　日高のり子
クロワ　竹内順子
フィネラン　山本留里佳

アンドリュー　金本涼輔
ルイス　宮崎 遊
ブラックウェル　小村哲生

生徒　土田玲央
米内佑希
長谷徳人

◆原画
堀 剛史　石山正修
高藤 彩　山口加奈
米森雄紀　杉本ミッシェル
五十嵐 海　糸山礼央
斉藤健吾　田村瑛美
石毛理恵　宮崎詩織
宗廣智行　荒井洋紀
中村真由美　海岸麻由子
清水麻未　池澤岳史
中川英樹　原科大樹
片山みゆき　土上いつき
西口智也　青木康哲
芥川友紀　平村直紀
小柏奈弓　渡邊祐記
加藤滉介　寺井佳史
三木達也　濵田悠示
佐藤 元　児玉健二

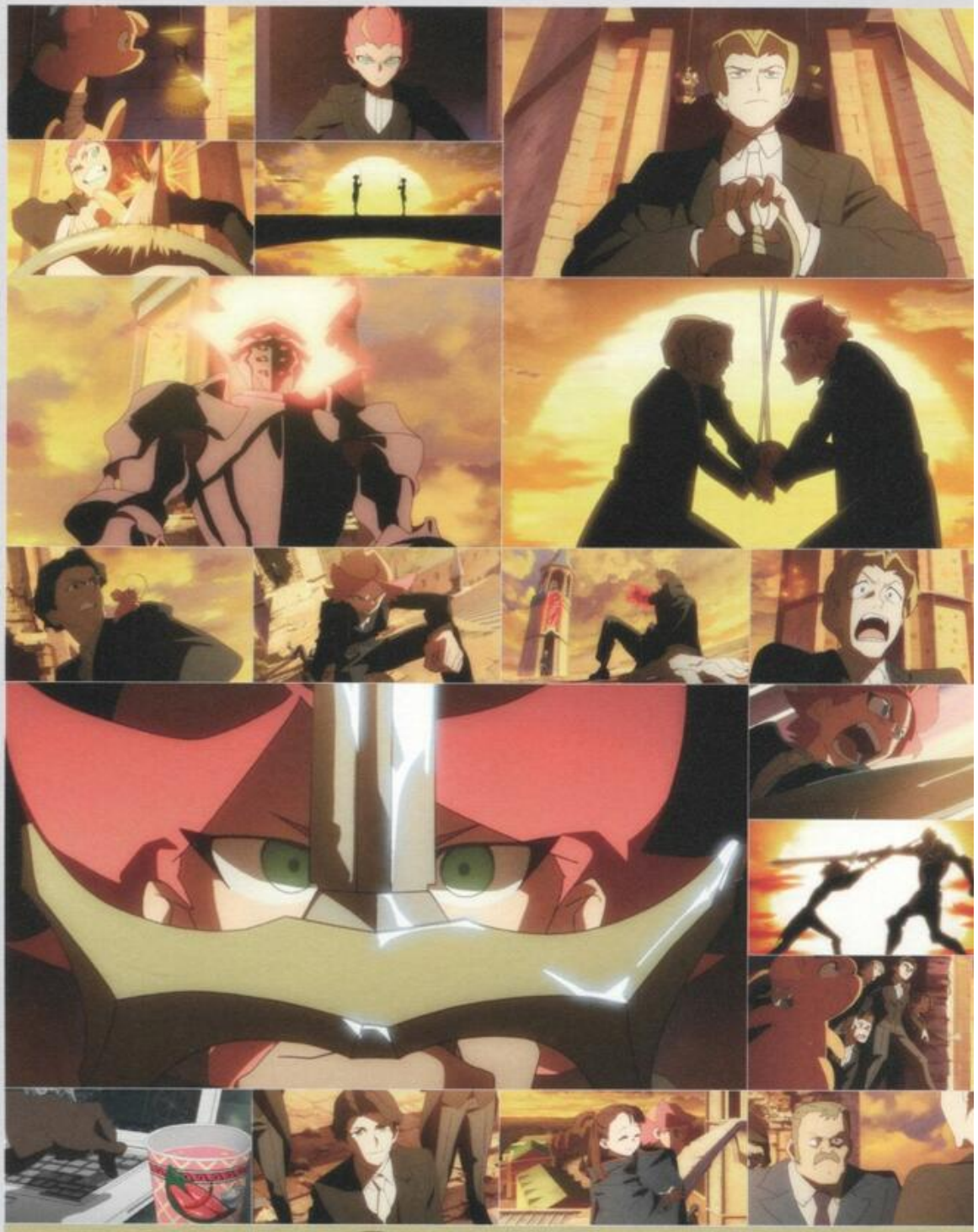
◆第二原画
堀 光明
千葉啓太郎
小西紗希
岡崎耕太郎

和風アニメーション
山口なつみ

スタジオギムレット
桂 仁志

エンカレッジフィルムズ
岡本恵理香

加プロダクション
studioCANDYBOX



▶聖杯

エイプルトン校の教会に置いてあった聖杯。アッコはこれが「伝説の聖杯」かと思ったが、ルイスに破壊されてしまった。

▶甲冑

エイプルトン校にある騎士像。これにピクセル魔獣が取りついたせいで、ルイスの体を乗っ取って暴走。アマンダに襲いかかった。

▼明太子カップヌードル

クロワが食べているカップラーメンは辛子明太子マヨネーズ味。研究熱心なクロワはいつもこのカップラーメンを食べている。第17話だけでなく、第16話、第18話にも登場。もしかすると辛い物好きなのか？

▶反魔女主義者

魔女を忌み嫌う生徒の一味。魔女だとわかったアマンダとアッコを一方的な魔女裁判で有罪判決を下し拷問にかけようとした。

空中大戦争スタンシップ

Stanship Take off!

さまようゴーストを12日で全て捕獲するワイルドハント。ワイルドハンターたちの活躍にルーナノヴァの生徒も教師も大盛り上がり♪　アッコは壊してしまったスタンボットの代わりに、コンスタンツェのワイルドハント用の武器作りを手伝おうとするがかたくなに拒否される。何とか手伝おうと物を借りる交渉をしたりバロメッツの木を取りに行ったりと、コンスタンツェの苦手な部分を手助けするアッコ。アッコが出したアイデアがコンスタンツェに火を付けついに完成！　ワイルドハント当日、SNSで話題となりなぜか一般人まで集まり、巨大なカラスの魔獣に変化したピクセル魔獣のせいでパニックに陥る。コンスタンツェの戦艦が魔導戦士グランシャリオンに変形するものの、魔力不足でやられっぱなし……だが、アーシュラの呼び掛けでワイルドハンターたちの魔力を集結させ、皆の力で敵を撃破することができたのだ!!!

サブタイトル「空中大戦争スタンシップ」のモチーフは、イギリスでジェリー・アンダーソンが製作した特撮人形劇「海底大戦争 スティングレイ」から。日本では「海底大戦争」というタイトルで放送された

コンスタンツェは無口ですが喜怒哀楽の表情は豊かで描きやすかったです。（絵コンテ・小林寛）

staff

◆脚本
樋口七海

◆絵コンテ
小林 寛

◆演出
下平佑一

◆作画監督
坂本 勝
田村瑛美

◆作画監督補佐
斉藤健吾
五十嵐海
杉本ミッシェル
石毛理恵

◆制作進行
瀬田光穂

アッコ　潘 めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

アーシュラ　日高のり子
クロワ　竹内順子

アマンダ　志田有彩
コンスタンツェ　村川梨衣
ヤスミンカ　上田麗奈

魔法道具屋の店員　松島昭浩
僧侶　堀 総士郎
ゴブリン　佐治和也
観客　若林 佑
朝日奈丸佳
蘭乃和佳子
織江珠生

◆原画
塩谷亮介　宮崎詩織
糸島雅彦　柳原好貴
石山正修　荒井洋紀
奥野耕太　小橋陽介
菅藤 剛　岡村正弘
原山 智　鈴木祥子
池澤岳史　久保山陽子
糸山礼央　田村瑛美
河本美代子　谷口嘉浩
川元まり子　高藤 彩
中西 愛　濵田悠示
堀 剛史　長田雄樹
山口加奈　竹田直樹
清水麻未　長田信博
今石洋之　雨宮 哲
長谷川哲也　千葉啓太郎
横屋健太　平村直紀
宗廣智行

◆第二原画
鶴田真琴
五十嵐 海
上原真生人
佐田 雄
佐藤千春
小野真依
中塚憲人
斉藤健吾
杉本ミッシェル
小西紗希
堀 光明
すしお

◀ワイルドハント許可書

クロワがコンスタンツェのために特別に取ってくれたワイルドハントの許可書。これがあればゲストハンターとして参加できる。

◀ワイルドハンター

さまようゴーストを12日間で全て捕まえるために訓練された精鋭。その年のゴーストはその年のうちに捕まえるのが習わし。

キャベンディッシュ

Cavendish

ダイアナが学校を辞める!? そんなこと、させない！——ナインオールドウィッチのひとり・賢者ベアトリクスから代々続くキャベンディッシュ家。急遽家を継ぐため学校を去ったダイアナを追いかけ、アッコはキャベンディッシュ家のあるウェリンバラへ向かう……。道中、アッコはキャベンディッシュ家に向かう途中だったアンドリューとハンブリッジ伯爵の車に拾われる。到着すると高慢なダリル親子と、ダイアナの世話役アンナから嫌みの洗礼！　ダイアナからは「翌朝には帰ってもらう」と言われ、まさに招かれざる客のアッコ。晩餐会で代々受け継がれてきた伝統ある品をハンブリッジ伯爵に売りつけることに失敗したダリル。今夜は儀式を行うのにふさわしい星の位置になる日で、数年の一度のチャンス。ダリルのこれまでの言動に激怒したダイアナは、今宵自分が当主となることを宣言する。

ダイアナという名前にはローマ神話の月の女神という意味がある。キャベンディッシュという名は14世紀から世襲されている最も影響力を持つイギリス貴族と同じもの。財力を誇り著名な科学者などを輩出している

staff

◆脚本
樋口七海
島田 満

◆絵コンテ
益山亮司

◆演出
藤井辰己

◆作画監督
小野田貴之
櫻井 司
笹川弥幸
徳田拓也
苗木陽子

◆総作画監督補佐
清水麻未
宮崎詩織

◆制作進行
森 弘樹

◆制作進行補佐
石田貴久

◆制作担当
佐々木秀一

アッコ　潘 めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

ダイアナ　日笠陽子
ハンナ　中尾衣里
バーバラ　赤崎千夏

アーシュラ　日高のり子
ホルブルック校長　谷 育子
フィネラン　山本留里佳

アンドリュー　金本涼輔
ハンプリッジ伯爵　玉野井直樹
バーナデッド　大井麻利衣
アンナ　沢田 泉
ダリル　安達 忍
メリル　三上還香
マリル　伊達朱里紗
カーター　佐治和也

TVアナウンサー　徳石勝大

◆原画
小野田貴之
近藤高光
柴田健児
張 丁
波風立志
苗木陽子
松山正彦
森友宏樹
本吉晃子

Be Loop
太田宣貴
塚田智大

ワンパック
福島陽子
馬場可奈子

スタジオていくおふ
細山正樹

◆第二原画
堀 光明

st.SILVER
増喜美和子

ヒッチハイク失敗？のくだりはアッコならこうだろうとすらすら描けました（絵コンテ・益山亮司）

▼キャベンディッシュ邸

大きな屋敷だが財産もほとんど残っておらず、来客がある場所以外は荒れているようだ。残っている使用人も残りわずか。

▼マリル（左）&メリル（右）

ダリルの娘で双子の姉妹。母と同じ蛇使いで、豪奢な生活を満喫している（CV：伊達朱里紗＆三上還香）

▲ダリル

ダイアナの叔母でダイアナがルーナノヴァに通う間、家の管理を任されているがキャベンディッシュ家の財産を使い込んでいる（CV：安達忍）

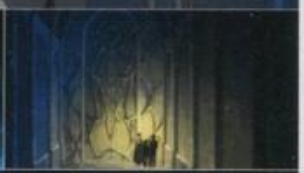
知性と感性

Intellect and Sensibility

引きとめるアッコを尻目に揺るがぬ決意のダイアナは、儀式を進めるため聖堂に向かうがダリルの蛇がそれを阻む!! アンドリューが話してくれたダイアナの過去。ダイアナのやりたいことって？ ダリル親子の会話からダイアナの身に何か起きたことを知ったアッコは助けに向かう。その時ダイアナは蛇にかまれ気を失い、歩みを止めていた。アッコによって助けられるも弱気になるダイアナ。キャベンディッシュ家の歴史と慈愛の精神……ダイアナは母や先祖が残してきたものを守りたかったのだ。「できるよ、やろうよ！」アッコがダイアナの手をとるとシャイニィロッドがまばゆく輝き出す。五つ目の言の葉を唱えるとロッドがホウキの形に。だが、災いを受けたダリル親子を助けたことで儀式はできずじまい。アンナや使用人たちの後押しで自分の道を進むことを決意したダイアナは、気持ちを新たにルーナノヴァに戻った。

サブタイトル「知性と感性」のモチーフはイギリスの小説家ジェーン・オースティンによる「Sense and Sensibility（分別と多感）」から。父の遺産をすべて失った、分別のある姉と多感な妹の結婚物語

ダイアナ派だったので、この話数を担当させていただけて幸せでした。「ダイアナが自分の内奥にアッコという他者を入れ、自分の本当の気持ちを認める」お話なのだと捉えたので、試練の場を地下に設け、そこから垂直に上昇するようなシーンの構成にしました。アッコはなかなか理解するのが難しい主人公だったので、ダイアナを通してアッコを好きになれるような話数にしたいという思いもありました。繊細な演出をしてくれた宮島くん、大変なカットの原画を担当してくれた金子くん、話数担当の志太くん、本当にありがとうございました。（小松田大全）



staff

◆脚本
樋口七海
島田 満

◆絵コンテ
小松田大全

◆演出
宮島善博

◆作画監督
竹田直樹
中村真由美

◆作画監督補佐
斉藤健吾

◆制作進行
志太駿介

アッコ 潘 めぐみ

ダイアナ 日笠陽子

アンドリュー 金本涼輔
アンナ 沢田 泉
ダリル 安達 忍
メリル 三上遥香
マリル 伊達朱里紗

◆原画
中村真由美
荒井洋紀
静 佳見
為水章太郎
長谷川哲也
糸山礼央
谷田部透湖
宮下雄次
谷 紫織
池澤岳史
石山正修
阿部 湖
米森雄紀
金子雄人
柴田 海
西本大地
高藤 彩
佐藤 元
宮崎詩織
杉本ミッシェル
渡邉祐記
竹田直樹
川上雄介
佐藤利幸
千葉啓太郎
田邉瑤子
杉浦英之
原 貴子
宗廣智行
八島祥子
鶴田真琴

◆第二原画
中村 翠
斉藤健吾
佐藤智子
村上 泉
堀 光明
清水麻未

すしお

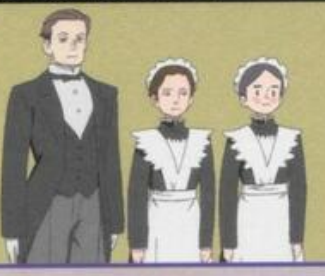
GAINAX studio
中塚憲人

▶蛇

蛇使いのダリル親子の蛇。金星食の夜、聖堂で当主となるための儀式を執り行おうとするダイアナを邪魔するため放たれた。

▲キャベンディッシュ家の使用人たち

キャベンディッシュ家に残った数少ない使用人たち。ダイアナがルーナノヴァに戻る後押しをしてくれた。



▲アンナ

ダイアナが幼い頃から仕えているキャベンディッシュ家のメイドで、ずっとダイアナを見守ってきた(CV：沢田泉)

第21話

ワガンディア

DISCIPLINE

クロワから、シャリオがワガンディアに登って六つ目の言の葉を手に入れたことを知ったアッコだが、毒を持つ花粉が出る時期だとアーシュラに止められる。クロワがアッコをワガンディアに連れていったことを知り、後を追うアーシュラ。かつて２人はここに来たことがあった。ワガンディアに夢を語ると夜空が瞬き、ロッドが持ち主を選んだ。それに愕然とするクロワ。ワガンディアを上へと登り続けるアッコにアーシュラは説得を試みるが、アッコはその手を払いのける。とうとう花粉が飛散し始め、足を滑らせワガンディアから落下するアッコを受け止め飛ぶアーシュラ――「お願い！ この子の未来を奪わないで!!」。２人が目を覚ますと、そこは地上。自らの行いを泣きながら謝るアッコと慰めるアーシュラ、輝き出すシャイニィロッド。アッコは六つ目の言の葉の意味を知ることになった。

staff

◆脚本
島田 満

◆絵コンテ
小倉陳利

◆演出
柴田 匠

◆作画監督
笹川弥幸　小野田貴之
張 丁　徳田拓也
柴田健児　菊池政芳
関 真弓　金 璐浩

◆アクション作画監督
中川英樹

◆総作画監督補佐
田村瑛美　千葉啓太郎

◆制作進行
高木秀仁

◆制作進行補佐
木村崇志

◆制作担当
佐々木秀一

アッコ　潘 めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

アーシュラ　日高のり子
クロウ　竹内順子

ダイアナ　日笠陽子
ハンナ　中尾衣里
バーバラ　赤崎千夏

アンドリュー　金本涼輔
フランク　興津和幸

ウッドワード　堀江美都子

◆原画
森友宏樹　柴田 匠
王 悦春　張 丁
張 帳　山本恭平
大西健太　鈴木由佳
近藤高光　西川将貴
小野田貴之　堀 光明
徳田拓也　濱田悠示

専門室
山崎輝彦　宮野 健
小野内淳　神戸 唯
黎 俊緯　杉光兼明
杉光将寿　高山洋輔
徐 嘉聰　堤絵梨果
栗富 梓　田中那柚
黒瀬悠依　松尾美希

三宮昌太

◆第二原画
符 世銘　杉山直輝

千葉啓太郎

クリエイターズインパック大阪
谷口健太　和田麻友美
西川佳奈恵　武田 駿
山下由利子

クリエイターズインパック名古屋
中武 学　濱中章太郎
服部奈津美

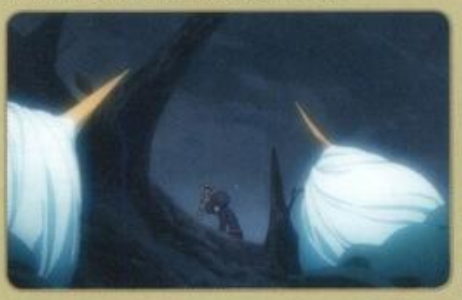
アルバクロウ
松崎 大

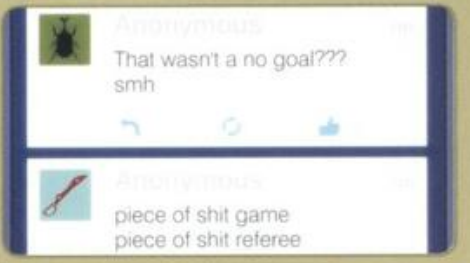
スタジオリングス　アニメーションプラネット
神龍

珍しくアッコに感謝をしたハンナとバーバラ。2人の名のモチーフは、ウィリアム・ハンナとジョセフ・バーベラというアニメーター。2人はアニメーション制作会社ハンナ・バーベラ・プロダクションを設立し、『トムとジェリー』など数々の傑作を生みだした。なお、この会社にはアニメーターのテックス・アヴェリーが所属。アッコのクラスメイトのエイブリーのモチーフになっている。ちなみにハンナとバーバラの姓の方は陸上選手がモチーフである

▼ワガンディアの蕾

ワガンディアに咲く花の蕾。開花する際に花粉を出す。花粉には強烈な毒素があり、魔女が触れると取り返しがつかないことになる。花粉を出す時期は、その時によってさまざま。





▲ノーゴールウェイブ

隣国とのサッカーの試合が火種となり人々の不満が爆発。その反感をぶつけるためのSNSで、アクセス数が急激に上昇。

シャリオとクロワ

Things We Said Today

最後の言の葉の意味はアーシュラも知らない。それは胸の中にあるもので、意味は自分で見つけねばならないという。街では人々がエモーションリフレッシュアプリに熱中し、隣国との衝突危機と市民の不満が高まり、どこか険悪な雰囲気が漂っていた。車の中に忘れた帽子を返したいとアンドリューに呼び出されたアッコは、急遽街へ行くことに。アンドリューとの会話中デモに向かって飛ぶピクセル魔獣に気付いたアッコはそれを追ううちに、クロワのもとにたどり着く。それは人々の感情を吸い取り魔法エネルギーに変えるためクロワが開発したもの。これまでのピクセル魔獣による騒ぎもまた彼女の仕業だったのだ。事実を知り止めようとしたアッコを襲う巨大蜘蛛のピクセル魔獣だが、突如現れたアーシュラがそれを打ち倒す。月光に照らし出されたその姿は——まさにシャイニィシャリオ。クロワから、アーシュラがシャリオであること、シャリオがドリームフューエルスピリットを奪うショーをしたせいで自身から飛行魔法の能力が失われたことを知ったアッコは、大粒の涙と「嘘だ！」の言葉を残し走り去る。

本作では、サッカーの試合の結果を機に暴動やデモが起き、やがて国家同士の対立につながる過程が描かれている。これは現実で起きた事件がモチーフになっている。'12年エジプトではサッカーの試合終了後にサポーター同士が衝突。死者70人を超える暴動に発展した。また、'69年にはワールドカップの出場枠をめぐってエルサルバドルとホンジュラスが衝突。戦争状態に突入したことがあった。国連の介入によって戦争は短期に集結したが遺恨ができた

▶デモ活動

隣国への反感を募らせた街の人々は、さらに過激なデモ活動をするように。そのせいか街全体の雰囲気も悪くなり負の感情が高まる。

◀アッコの帽子

ハンブリッジ家の車の中にアッコが忘れていったもの（第19話）。これを返そうとアンドリューはアッコを街に呼び出す。

staff

◆脚本
うえのきみこ
島田 満

◆絵コンテ
小林 寛

◆演出
佐竹秀幸

◆作画監督
石毛理恵
長谷川哲也

◆作画監督補佐
斉藤健吾

◆制作進行
深沢みづき

アッコ　潘 めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与
ダイアナ　日笠陽子

アーシュラ　日髙のり子
クロワ　竹内順子

アンドリュー　金本涼輔
ハンプリッジ　玉野井直樹
ブラックウェル　小村哲生

アナウンサー　三宅貴大
男性　森田了介
　　白石兼斗

ウッドワード　堀江美都子

◆原画
佐藤弘幸
佐竹秀幸
小西紗希
石山正修
荒井洋紀
木村都彦
濵田悠示
尾辻浩晃
中川英樹
池澤岳史
渡邉祐記
海岸麻由子

山内大輔
堀 剛史
清水麻未
山口加奈
岡崎あずさ
高藤 彩
大木賢一
五十嵐 海
米森雄紀
長田信博
杉本ミッシェル
馬場竜一
栗西祐輔
糸山礼央
杉山京子

◆第二原画
堀 光明
石毛理恵
川本由記子
中村 翠
宗廣智行
長田雄樹

いつも陽気なアッコがショックを受ける様は読んでも描いても気分がめげます。（絵コンテ・小林寛）

第23話

Yesterday

シャリオ・デュノールは、魔法で失敗ばかりでも練習していればいつか立派な魔女になれると信じていた。ある日、杖が目の前に現れ七つの言の葉を蘇らせればグラントリスケルが手に入ると知らされる。それはきっと皆を喜ばせる素敵な魔法、皆を喜ばせたい！　七つの言の葉を探しながら、華やかな魔法で街の人々を楽しませるシャリオ。やがて大きなステージに立ち人気者となるが、より派手なショーを期待され煮詰まっていく。そんな時クロワにドリームフューエルスピリットについて教わり、さらなる魔力をもって華やかなショーで成功を収める。ドリームフューエルスピリットの真実を知ったシャリオはそれを使うのをやめるが観客の「もっと！」の声がこだまする。そして事件は起こった――。雪舞う夜、騒動の後学校へ戻ってこないアッコを捜すロッテたち。ダイアナはアッコを見つけ出し、昔シャリオが好きだったこと、魔法が使えなくなった時期があると打ち明け、シャリオのプレミアムカードを差し出す。ロッテたちもアッコとダイアナがいる魔道具カフェに集まり皆に笑顔が戻る。一方アーシュラはクロワの目論見を阻止することを誓うのだった。

だいぶアクションに力の入っている作品だったので、コンテを受けてから「自分で大丈夫かな？」と心配しましたが、23話は語りの多いアクション控えめなお話だったので、あとでホッとしました。ただ、回想を絡めた後話数への繋ぎのお話だった為、人間関係や今の感情やらを落とし込むのに苦労しました。その辺りを打ち合わせで重点的に伺ったと思います。ほんとの後半で、ポッと参加させて頂いたので、責任を果たせたのか逆に聞きたいです……。（絵コンテ・川畑喬）

若きシャリオに声をかけた男の名はアラン。モデルはジェリー・ブラッカイマー。彼のプロデュースでシャリオの魔法は世界中でブームとなった。それを維持するために、より派手な魔法を求めシャリオを悩ませた

staff

◆脚本
大塚雅彦

◆絵コンテ
川畑 喬

◆演出
栗井重紀

◆作画監督
菊池政芳　関 真弓
金 璐浩　松本和志
辻 浩樹

◆作画監督補佐
池添優子　海保仁美

◆演出協力
藤井辰己

◆アクション作画監督
中川英樹

◆総作画監督
半田修平

◆制作進行
木村崇志

◆制作担当
佐々木秀一

アッコ　潘 めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

ダイアナ　日笠陽子
アマンダ　志田有彩
ヤスミンカ　上田麗奈

アーシュラ　日高のり子
クロワ　竹内順子

マネージャー　安原義人
アンドリュー　金本涼輔

魔法道具屋の店員　松島昭浩
観客　村川梨衣
観客　近衛秀馬
観客　谷川立紀

◆作画監督補佐
千葉啓太郎
宮崎詩織
芳垣祐介
田村瑛美

◆原画
宮野 健　神戸 唯
黎 俊揮　畠山 元
小野内淳　野田ちはる
仲榮眞葉月　西山伸吾
杉光将寿　筒井友美
高山洋輔　徐 嘉聰
堤絵梨果　乗冨 梓
田中那柚　黒瀬悠依
松尾美希

Jumondou Seoul

坂本勝
宮崎詩織

◆第二原画
柿畑文乃

千葉啓太郎　佐竹秀幸

サブタイトル「Yesterday」のモチーフはイギリス出身の人気バンド・ビートルズの楽曲から。この楽曲は世界で最もカバーされた曲として、ギネス・ワールド・レコードに認定されているという

雪が降る中、アッコが座っていたブライトンベリーのベンチは、第1話でアッコがルーナノヴァに行く方法が見つけらずに途方に暮れていたベンチ。いろいろな経験をして第1話の冒頭に戻ってきたアッコが切ない

▼ダイアナの小箱

幼い頃にダイアナが手に入れたシャリオのプレミアムカードを隠していた小箱。

◀アラン

マネージャー。街中で魔法を使った見世物をしていたシャリオをスカウトし、より大きなステージで魔法ショーをするよう導いた(CV：安原義人)

第24話

アルクトゥルスへの道

A road to Arcturus

衝突するアーシュラとクロワ。フィネランと校長も加勢するも、暴徒と化し憎しみと怒りを募らせた街の人々のノワールフューエルスピリットが大量に流れ込みノワールロッドが起動、魔導石が停止してしまう。魔導石が停止したことで魔力の供給が途絶えレイラインにいたアッコたちはアルクトゥルスの森に投げ出される。同時に、クロワもアルクトゥルスの森に。クロワを追うアーシュラは魔獣に捕まり身動きが取れなくなってしまった。グラントリスケルの封印を解いたクロワの前に現れたのは、イグドラシルの枝。しかし、発動するのはまるで子どもの魔法。クロワがウッドワードに怒りをぶつけるとシステムが暴走、魔獣化！　アッコたちが駆けつけるもシャリオが喰われてしまった!!　言の葉でロッドがシャイニィアルクに変形、アッコが矢を放つと魔獣は消え魔導石が動き出す。「私はシャリオになれないって分かってる。私は私になるしかない。ありがとう先生、大好き――！」蘇る七つ目の言の葉。放たれた世界改変魔法でアルクトゥルスの森が光あふれる緑の森へと変わりアッコたちに笑顔が満ちる。一方街では、不穏な警報音が鳴り響いていた。

第24話は魔力の有無がポイント。ノワールロッドが起動するとレイラインが消滅。魔導石の魔力供給が失われ、ルーターがないと魔法が使えなくなってしまった。ノワールロッドが魔獣化して暴走した時、アッコとダイアナはシャイニィロッドの魔力を使って魔獣を攻撃。アッコは残された魔力でシャイニィアルクを使って、魔獣を倒した。するとレイラインと魔導石が復活。ルーナノヴァにも魔力供給が復活し、魔女たちは再び魔法が使えるようになったのである

staff

◆脚本
大塚雅彦

◆絵コンテ
小倉陳利

◆演出
中園真登

◆作画監督
竹田直樹
杉本ミッシェル
田村瑛美
中村真由美

◆作画監督補佐
斉藤健吾

◆制作進行
田口翔一朗

◆制作進行補佐
越智悠介

アッコ　潘　めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

ダイアナ　日笠陽子
ハンナ　中尾衣里
バーバラ　赤﨑千夏
アマンダ　志田有彩

アーシュラ　日高のり子
クロワ　竹内順子

ホルブルック校長　谷　育子
フィネラン　山本留里佳
ルーキッチ　岡本茉利
バドコック　矢野亜沙美
ネルソン　高山みなみ

アンドリュー　金本涼輔
ハンブリッジ　玉野井直樹
ブラックウェル　小村哲生
警官　白石兼斗
　駒田　航
兵士　若林　佑
市民　蒔村拓哉

ウッドワード　堀江美都子

◆原画
米森雄紀　斉藤健吾
高藤　彩　清水麻未
石山正修　海岸麻由子
中村真由美　千葉啓太郎
長田信博　池澤岳史
荒井洋紀　糸山礼央
宗廣智行　金子雄人
竹田直樹　満田　一
佐藤利幸　西川　将貴
松崎大　武藤信宏
平山剛士　向川原　憲
洪　佩妮　児玉健二
原山　智　一ノ瀬結梨
川上大志　片山みゆき
降籏秀吉　おはじき

◆第二原画
長谷川哲也
宮崎詩織
佐藤智子
佐竹秀幸

▲先生たちのホウキ

ルーナノヴァの生徒たちのホウキは全員同じものだが、教師たちはそれぞれの個性に合わせたホウキを持っている。

▼ノワールロッド建設現場

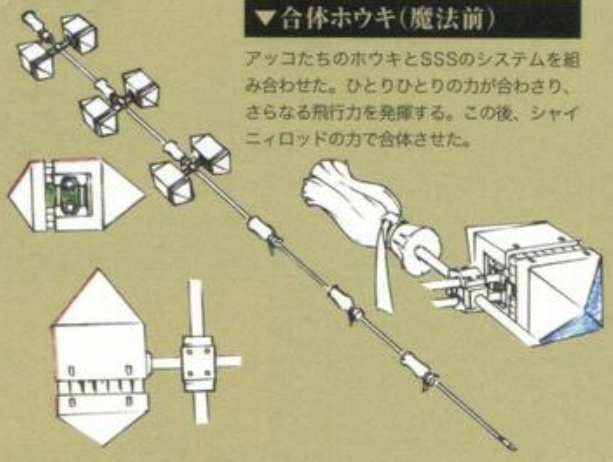
街の人々の負の感情を集め、巨大なノワールロッドを建設するためにクロワが作った場所。

第25話

言の葉の樹

Changing at the Edge of the World

鳴り響く警報音。暴徒化した人々のパワーが大き過ぎたため、クロワのピクセル魔獣が暴走しミサイルに取りつき発射されてしまった。クロワも止めることができない。このままでは世界中にさらなる憎しみを拡散してしまう。もうどうすることもできないのかと皆が意気消沈しているとアッコの「できるよ!!」の声が響く。ここには9人の魔女がいる、きっと何かできるはず！　魔獣に対抗するには魔女。だがあのミサイル魔獣に追い付くにはどうすれば？　シャイニィロッドの力でアッコたちのホウキをつないで飛空距離を稼ぎ、ミサイルに近づく作戦だ。アッコたち７人はアーシュラとクロワの魔法で加護を受けた服をまとい、空へと駆けていく。魔力全てを使ってより高くへ送り出し地上へ落下するヤスミンカ、コンスタンツェ、アマンダ、スーシィとロッテ。アッコたちの姿はどこからか生中継され人々も見ていた。事態を「事故」として見過ごそうとしていた議会でも謎のミサイルを魔女が追っていることに気づき驚く。アッコとダイアナの背中に全てが託された。もう少しでミサイルに追い付く！　その時、魔力が減少しホウキが失速し始めた……。



▼合体ホウキ(魔法前)

アッコたちのホウキとSSSのシステムを組み合わせた。ひとりひとりの力が合わさり、さらなる飛行力を発揮する。この後、シャイニィロッドの力で合体させた。

▶修行服

ウッドワード先生に弟子入りしていた時代にシャリオとクロワが来ていた白い服が修行服。通常の魔女服から修行服へ。アーシュラとクロワのプレゼント。

アッコとダイアナが魔獣ミサイルと空中戦を繰り広げるが、まずはアッコが、続いてダイアナがホウキから落下してしまう。その時、落下中のダイアナを、流星丸に乗ったアッコが手をつかみ助ける。これはアニメミライ版のリフレイン。ダイアナがアッコの手をつかみ一命をとりとめたシーンの関係を逆転して描いているのだ。手と手を重ね合わせ、ともに立ち上がる。2人の友情を感じるドラマチックなシーンだ

ミサイル魔獣に軍のミサイルが放たれるも、変幻自在のミサイル魔獣は全て避けてしまう。街の人々に動揺が走るが魔女に一縷の望みを懸けて大勢の人々が応援の声を上げ始めた。皆の気持ちは魔力となり、アッコとダイアナの乗るホウキが加速していく。シャリオが世界中に応援を呼び掛けると魔力はさらに強力に。魔女を阻止しようとする議会に、アンドリューは彼女たちを信じると断言。首相もそれに同意した。迫る魔女に気付いたミサイル魔獣の攻撃！アッコたちはシャイニィロッドの力を使って無害なものへと変えていくが攻撃は激しさを増す。攻撃が当たりホウキから落ちたアッコ。追うダイアナも落下してしまうが、流星丸に乗ったアッコがその手をつかむ。劇的再会を果たしたアッコと流星丸、加速に次ぐ加速。人々の応援する気持ちも加わり、輝くイグドラシルの大樹が。アッコとダイアナが巨大なシャイニィアルクを放つ!!　ミサイル魔獣は四散し流星群となり、世界中に人々の笑顔が咲き乱れる。いつものルーナノヴァ、アッコはホウキの練習に励む。今日もダメかと思ったその時、宙に浮くアッコ。嬉しい驚きを浮かべる皆。信じる心が、魔法になる。

第25話の市民のひとりに作画監督の五十嵐海が「Mr.Yoh」と名づけた人物が紛れ込んでいるらしい。いったいどこにいるのか？　探してみよう

アクションパートのみの担当だったので全体の半分くらいの分量だったのになぜか間に合わず、大半を雨宮くんにクリンナップを手伝ってもらいました。とんだ落第コンテマンでした(絵コンテ・今石洋之)

staff

◆脚本
大塚雅彦

◆絵コンテ
吉成 曜
今石洋之

◆絵コンテ協力
雨宮 哲

◆演出
宮島善博

◆演出補佐
下平佑一

◆作画監督
半田修平　石毛理恵
斉藤健吾　長谷川哲也
五十嵐 海　米山 舞

◆制作進行
志太駿介

◆制作進行補佐
栗原 健

アッコ　潘 めぐみ
ロッテ　折笠富美子
スーシィ　村瀬迪与

ダイアナ　日笠陽子
ハンナ　中尾衣里
バーバラ　赤崎千夏
アマンダ　志田有彩
コンスタンツェ　村川梨衣
ヤスミンカ　上田麗奈

シャリオ　日髙のり子
クロワ　竹内順子

ホルブルック校長　谷 育子

アンドリュー　金本涼輔
ハンプリッジ　玉野井直樹
ブラックウェル　小村哲生
フランク　興津和幸
ルイス　宮崎 遊

ボブ　森田了介
マイケル　新田杏樹
ジョン　岩端卓也
分析官　松島昭浩
管制官　若林 佑
　　白石兼斗

首相　玄田哲章

◆原画
小柏奈弓　谷 紫織
清水麻未　荒井洋紀
三宮昌太　糸山礼央
中川英樹　杉本ミッシェル
海岸麻由子　渡邊祐記
長田信博　田邊瑠子
池澤岳史　金子雄人
田村瑛美　石山正修
坂本 勝　川上雄介
西海賀嗣　山口加奈
宮崎詩織　張 丁
伊礼えり　INI
五十嵐 海　マカリア

すしお　鶴巻和哉
今石洋之

芳垣祐介　堀 剛史
吉成 曜

◆第二原画
宗廣智行　中村 翠
高藤 彩　中村真由美
佐竹秀幸　竹田直樹
千葉啓太郎　米森雄紀
斉藤健吾　米山 舞
半田修平

アッコがグランドリスケルを使い、世界中に魔力が拡散していく。魔法に喜ぶ人々が点描されるが、ある街のあるビルに「NEXTOOOO」という看板が飾られている。これはもしかしてTRIGGER次回作!?

Story 1期

オープニング

「Shiny Ray」

◆作詞・作曲 uz　◆編曲 吉田 穣
◆歌 YURiKA

OPコンテのみでの参加でしたので、終わってから、もっとああすればよかったな、とか、反省することが多かったです。少しですが、この作品に参加させてもらって嬉しかったです。ありがとうございました（1期OP絵コンテ・柴田由香）

staff

◆絵コンテ
柴田由香

◆演出
宮島善博

◆作画監督
半田修平

◆原画
杉本ミッシェル
碇谷 敦
山口加奈
五十嵐海
三宮昌太
岩崎将大
堀 剛史
坂本 勝
金子雄人
長谷川哲也
田村瑛美
中川英樹
糸山礼央

少女の夢をのびやかに歌い上げた「Shiny Ray」。この曲はYURiKAの記念すべきデビュー曲である。光り輝く星を見上げる人々。それは宇宙樹・イグドラシルから魔力が与えられているかのよう。アッコが幼少時から思い描いた夢が、手を伸ばせば届く距離に。

アーティスト対談

YURiKA & 大原ゆい子

アッコたちの思いを歌声に乗せて

――まずはオープニング曲について伺いたいと思うんですが、第1クールの「Shiny Ray」は、YURiKAさんのデビュー曲でした。

YURiKA 実はレコーディングの直前まで、最終的な歌詞が決まらなかった曲なんです。ホウキに乗って飛んでいくキャラクターたちの姿がイメージできる、カッコよく可愛く前向きな曲だな、という印象でした。この作品には劇場版の時からのファンの人も多いだろうし、その人たちからすれば、YURiKAって誰？と思うだろうし。そこは正直不安でした。ただ私自身も、作品に対して愛を持って歌っていることを証明したかったんです。

――第2クールのオープニング曲『MIND CONDUCTOR』は、またちょっと違った雰囲気の曲です。

YURiKA 第一印象は歌うのが難しいな、って（笑）。第2クールは話が進むにつれて、アッコが涙を流したり迷ったり、これまでとは違う気持ちがいろいろと見え始めるなと思っていて。サビに出てくる「信じる」って言葉は、この作品のキーワードだと思うんですけど、『Shiny Ray』に出てきた「信じる」とはまた違った意味が込められているなと思いました。そこが印象的でしたね。

――なるほど。「信じる」の意味が第1クールと第2クールでは違うというのは、どういうことでしょうか。

YURiKA 第1クールのアッコは、憧れのシャリオに一歩でも近づくために、何の迷いもなく突き進んでいたと思うんです。でも第2クールになると、アーシュラ先生の正体がシャリオだということが分かったり、あとはクロワの存在が出てきたり……。どんなにアッコが練習しても空を飛べない理由も明らかになって、アッコの目の輝きが一度、完全になくなってしまう。でも、ダイアナたちが捜しに来てくれて、それで再び気持ちを取り戻して。

――絆の大切さが描かれましたね。

YURiKA それはきっと、第1クールでアッコが時いていた、気持

●ゆりか／'95年10月29日生まれ、埼玉県出身。第1回TOHO animation RECORDS 次世代アーティストオーディションに合格し、「Shiny Ray」でデビュー
●おおはら・ゆいこ／2月5日生まれ、千葉県出身。都内のライブハウスで活動を続け、'15年に「Magic Parade」でメジャーデビューを果たす

エンディング

「星を辿れば」

◆作詞・作曲 大原ゆい子　◆編曲 manzo
◆歌 大原ゆい子

staff

◆絵コンテ
吉成 曜

◆アニメーション
平岡政展

◆原画
芳垣祐介

原画を描いた芳垣いわく「本編では出てこなかったシチュエーションを描くことがコンセプト」というイラストの数々。話数に応じてイラストが変化することもあるので、要注目。歌い手の大原ゆい子は劇場版に引き続いて登場。今回は自ら作詞・作曲を手掛けている。

ちの種があったからだと思うんです。そうするとやっぱり、楽しいだけじゃなくてツラい時もある。それでも、信じてやってみることが大切なのかなって。そういう意味で「信じる」の意味がまた違ってきたのかな、と思ったんですよね。

――一方、大原さんによる第1クールのエンディング曲『星を辿れば』は、シンガーソングライターの大原さんらしい自作曲ですね。

大原 アニメの主題歌を作るのはこれが初めてで、しかも前作の劇場版の主題歌である『Magic Parade』がすごく素敵な曲だったので、同じように素敵な曲が書けるかすごく不安でした。一番苦労したのは歌詞。誰にでも伝わりやすくて、かつ『LWA』にフィットした言葉を使いたいなと思っていて、苦戦しました。先にできていたメロディに合わせて歌詞を書くのはすごく大変だったんですが、完成した時の達成感というのは、今まで自分が作ってきた曲のなかでも一番大きかったです。

――第2クールのエンディング曲「透明な翼」は、エレクトロニカ風のアレンジが印象的です。

大原 「メタモルフォーゼ」というお題を最初に頂いていたので、「言の葉」を集めながら成長していくアッコをイメージしながら曲を書きました。これまでエレクトロニカをやったことはなかったんですが、最初にアレンジを聞いた時は「なんだ、このキラキラしたのは……」と(笑)。まるで羽ばたいていくようなサウンドだったので、それに合った歌詞にしなくちゃと思ったのを覚えていますね。

――この曲も、アレンジを聞いてから歌詞を書かれているんですね。

大原 はい。サウンドから来るイメージと、自分のアッコに対する気持ち。その両方が合わさって、あの曲になっています。

――好きなキャラクターというと、誰になりますか。

大原 アニメミライ版を見た後は、見た目が好みのスーシィだったんですけど、今はダイアナが一番好き(笑)。なんというか、にじみ出てくるようないじらしさがあるというか……。アッコのことがうらやましいんだけど、それを押し隠してツンとしているところとか。キャラクターが生きている感じがするんですよね。

――もしかして、陰性のキャラが好きなんでしょうか。

大原 好きですね(笑)。私自身そんなに明るいキャラじゃないので、自然とそっちに寄っていっちゃうのかもしれない(笑)。

――YURiKAさんは。

YURiKA 私はアッコが一番ですね。あと第16話に出てくるゲストキャラクターのイエティが好きで(笑)。イエティグッズが出ないかなと思って、待ってます。

大原 イエティはかわいいよね。

YURiKA イエティだけに限らず、一話だけのゲストでもみんなキャラクターが濃くて、しかも声優さんが豪華ですし。

――そういえば、第13話に声優として参加されていますね。

YURiKA はい、バハロワが出てきた時の生徒役で「ワァー」みたいなセリフだったんですけど……。でも結局、どのキャラだったんで

オープニング「MIND CONDUCTOR」

◆作詞 eNu ◆作曲・編曲 R・O・N
◆歌 YURiKA

staff

◆絵コンテ
吉成 曜

◆演出
宮島善博

◆作画監督
半田修平

◆原画
げそいくお
中川英樹
張 丁
石毛理恵
金子雄人
米森雄紀
石山正修
山口加奈
芳垣祐介
長田信博
千葉啓太郎
髙藤 彩
佐竹秀幸
杉本ミッシェル
斉藤健吾
清水麻末
荒井洋紀
糸山礼央
池澤岳史
海岸麻由子
半田修平

アニメーションプロデューサーの堤尚子から「ガールズアンセム」というアイデアが出され完成した楽曲。全ての女の子たちの応援歌となるような、そんな楽曲である。クロワやウッドワードらも登場、そして「七つの言の葉」の意味合いが強い映像に仕上がっている。

アーティスト対談

すかね(笑)。

大原 たぶん顔が分かる感じじゃない、ガヤなんですけど(笑)。自分たちが見てきたアニメの声優さんたちに囲まれて、現場にいるっていうだけでドキドキでしました。お腹の音も鳴っちゃダメなんじゃないか、とか(笑)。

YURiKA もう、スゴいとしか言いようがなかったですね。私はアニメが大好きなんですけど、なかなかアフレコ現場を見る機会ってないじゃないですか。しかも第13話は笑いあり涙ありで、ロッテの「アッコはギリギリまで練習してるの」ってセリフとか、ああ、もうロッテはなんていい子なんだろうと思いながら(笑)。

大原 休憩の時、2人で「スゴいスゴい」って、小声で言い合ってました。潘さんと日髙さんに挟まれて収録したんですけど、その時は「今、私の隣にシャリオがいる……」って(笑)。

――好きなエピソードというと、どちらでしょうか。

YURiKA いつも2人で話しているのは第7話。バイシーズ先生が出てきて、アッコが半魚人になるシーンはいいよねって話してます(笑)。

大原 自分が帰れなくなっちゃうかもしれないにも関わらず、助けてあげようとするアッコの優しさがにじみ出てて。そこがすごくいいよねって話してます。

――第25話では『Shiny Ray』が劇中歌として使われていました。

YURiKA オンエア前に、ひと足先に拝見する機会があったんですが……実は、その時の記憶があまりないんです(笑)。いいタイミングで『Shiny Ray』が流れたのは分かっているんですけど、何だかこれが最終回じゃないような気がしていて。アッコはまだシャリオみたいな魔女になったわけじゃないし。きっとまだまだ何かあるんじゃないかっていう期待。感動しちゃいました。

大原 その時私も一緒に見てたんですけど、涙をこらえるのに必死で。『Shiny Ray』が流れ始めたあたりから、周りの迷惑になっちゃうと思って必死でこらえました。最後に『星を辿れば』が流れた時には、本当に曲を書いてよかったなって。今思い出しても泣けてきちゃうくらい、素敵なアニメだったなと思いました。

――では最後に、ファンの方に向けてメッセージをお願いします。

YURiKA ひとりのファンとして、テレビの前の皆さんと一緒に半年間、毎週楽しく見ていた宝物のような時間がなくなって、ぽっかりと穴が開いたような気持ちになっています。とはいえ、オープニングを担当したアーティストとしては、これからも一生、歌い続けていこう、と。これからも変わらず、アッコたちを愛していきたいと思っています。

大原 『LWA』は一旦、終わりましたが、ファンの方だったりスタッフ、キャストの皆さんとの思いを胸に、活動を続けていきたいな、と。『LWA』がこれから先、どこかで続くのを楽しみにしていたいと思います。

エンディング

「透明な翼」

◆作詞・作曲 大原ゆい子　◆編曲 鈴木Daichi秀行
◆歌 大原ゆい子

staff

◆絵コンテ
吉成 曜

◆アニメーション
平岡政展

CMなどで活躍する平岡政展が描き出すアッコと"変身"の世界。夢と希望を抱いて、羽ばたいたはずの翼がだんだんなくなってしまう。後半の展開を追いかけていると涙なしでは見られない映像に仕上がっている。第1期に続いて大原自身が作詞・作曲を手掛ける。

音楽スタッフ対談

三上政高 & 水野大輔

スタッフのこだわりがたくさん詰まった楽曲群

――三上さんが音楽プロデューサー、水野さんは音楽ディレクターという肩書ですが、お仕事の内容はそれぞれ違うんでしょうか？

三上 結構、違いますね。基本的に僕は企画制作を担当してるんですが、予算やマーケティング、あとはどの作家さんに曲をお願いするかを決めます。そこから先、実際に作家さんと曲を決めたり、現場を取り仕切っているのが、音楽ディレクターの役割ですね。

水野 ただ『LWA』はやらなければいけないことが多かったので、他とは違うなと思ったことも多かったですね。普段はわりと、僕は現場に専念して、それ以外のことはプロデューサーに任せることも多いんですが、今回はTRIGGERさんと連絡を取り合って、進めることも多くて。単純に曲を作って納品して、それで終わりという感じではなかったです。

――お2人の『LWA』との関わりを伺えますか？

三上 僕が入ったのは劇場版からです。劇場版は東宝が配給を担当したんですが、関わったときにはまだ主題歌が決まっていなかったんです。で、本当は配給だけやる予定だったんですけど、せっかくなので主題歌もやらせてもらえませんか、と。そこでTRIGGERさんとのやり取りが始まったのが最初ですね。

水野 僕もその時に、初めて作品に関わりました。最初の頃はいろいろと作品の内容を説明されるんですけど、なかなか捉えられなくて。何か原作があるわけでもないので、それこそ制作している方たちとコミュニケーションを取って、作品を捉える必要があった。そこは、今までの仕事とはまた違って、面白かったです。

三上 アニメミライ版を最初に見た時に、最近、なかなかないアニメだな」と思ったんです。子ども向けでもないし、かといって深夜にやっている大人向けの作品でもない。いわゆるマスに向けた作品なんですけど、だからといって決して内容が薄いわけじゃなくて、むしろ誰が見ても面白い。そういう意味で、すごく普遍的なところがある気がして、ぜひやらせてほしい！という感じでした。

――その主題歌を担当した大原ゆ

●みかみ・まさたか／東宝の音楽プロデューサーとして、数多くの作品に参加。近作に『弱虫ペダル』『サクラクエスト』『刀剣乱舞-花丸-』などがある
●みずの・だいすけ／音楽ディレクター・プロデューサー・作家。近作に『変態王子と笑わない猫。』『のうりん』『弱虫ペダル』『三者三葉』など

エンディングアニメーション 平岡政展

自分は〝アニメーション〟を作っている、という自覚

●ひらおか・まさのぶ／映像作家。代表作に、Vimeo Staff Pickに選出された「Land」「Uneasiness and triangle」、岡部香晴のMV「ONE AND THREE FOUR」など。カップヌードルCM「HUNGRY DAYS 予告篇」でもディレクションを務める

――そもそも『LWA』のエンディングに関わることになったきっかけは何だったのでしょうか。

平岡 元々僕は（TRIGGERと）接点が全くなくて。僕が所属しているキャビア（CAVIAR）という会社もアニメの会社ではなくて、実写の映像を作っているところなんです。僕はそこでミュージックビデオのアニメーションパートとか、ID（番組のタイトル映像）を作っていて。自分の作ったアニメーションを動画サイトに上げていたんですね。そうしたら堤（尚子）さんが直接〝今度、TVシリーズを作るのですがエンディングで一緒できませんか？〟というようなメールをくださったんです。本当は第2クールのエンディングをフルでやる、という話でだったんですけど、可能なら第1クールのイントロや途中にインサートするアニメーションもできませんか、というお話を頂いて部分的にお手伝いしたという感じです。

――その時点で、TRIGGERや吉成曜監督のお名前はご存じだったんですか？

平岡 もちろん。あまりアニメには詳しくないんですが、吉成さんの参加作品だと『天元突破グレンラガン』や『キルラキル』を見ていました。

――吉成監督とお会いしたときに、どんなお話をしましたか。

平岡 僕の作るアニメーションはメタモルフォーゼ（変形、変身）することが多くて。それを見ていただいたそうで、第2クールのエンディングの具体的なコンセプトは「今回は魔法の話なので、主人公のアッコがどんどん変化できたら」ということでした。そこから始まって、第1クールは「イントロ部分をやりましょう」と。

――実際の作業はどのように進めていったのでしょうか。

平岡 楽曲（第1クール・エンディングテーマ「星を巡れば」）をご用意頂いて、吉成さんが絵コンテを描いてくださったので。僕がそれに合わせて映像を作ってやりとりをしていった感じです。かなり自由に作らせてもらいましたね。僕はPhotoshopのVideo Layerを使ってアニメーションを作っているんですが、アプリケーションについても指定がなかったので、僕が一番使い慣れているPhotoshopを使わせていただきました。僕はいつも1秒12フレーム（コマ）でアニメーションを作っていて、細かく動くところはPhotoshopのタイムライン上で詰めていく……というやり方だったので、タイムシートで管理するTVアニメの現場とは違うやり方なのかなと。

――吉成監督とはどんなやり取りをしていったんですか。

平岡 最初に、ちょっとしたVコン（ビデオコンテ）みたいなラフなアニメーションを作って提出したんです。すると吉成さんがそれに対して、きちんとした修正点を指摘したアニメーションを戻してくださったんですね。主にタイミングだったんですけど。その修正に合わせて作り直していくという感じでした。吉成さんのエフェクトをいろいろと教わりながら作っていくことができて、面白かったですね。光がうねる感じは、吉成さんっぽいなあと思いながら……。

偶然性が導くメタモルフォーゼの気持ち良さ

――第2クールのエンディング映像の制作はいかがでしたか？

平岡 第2クールも吉成さんにラフな絵コンテを描いていただいたのですが、かなり僕の方で自由に作らせていただきました。アッコが何に変身するかはわりと自由で。動きに関しても、アッコが鳥になって飛ぶところ以外は修正がなかったと思います。

――どのようにイメージを作り上げていったのでしょうか。

平岡 ノートにパーッと下描きのような落描きを描いていって。落描きをしているうちに「あ、この動きの方がいいのかな」みたいな。それで板タブに向かって描くという感じですね。今回のようなアニメーションの場合は、頭から1枚ずつ色を塗って、順番に描き送っていく感じです。

――色の構成やバランスはどのように考えているんですか？

平岡 色についてはよく指摘されるんですけど、それほどこだわりはないんですよ。隣り合っている色が合うように意識しているくらいで。順に描いていくと思いもよらない動きになったり、予想だにしない色の組み合わせになるのが面白いんです。描いているうちに動きの法則みたいなものができてくるんですが、それを崩した時が「気持ち良いな！」って。

――実際にエンディング映像を作ってみていかがですか？

平岡 僕は学生の頃に「ミュージックビデオを撮りたい」と思っていてアニメのPVに興味をもっていたんですね。そうしたら友達に誘われて、吉祥寺アニメーション映画祭（15年）に作品を応募したことがあるんです。それがスタジオ4℃賞（審査員特別賞も同時受賞）をいただいて。打ち上げの時に森本晃司さんがすごく褒めてくれはったんです。覚えていらっしゃるか分からないけど……。その時に「自分はアニメーションを作っているんだ」と自覚しました。今回、吉成さんが描いた設定や絵コンテを見せていただいて「こんなに絵がうまい人たちが必死になってアニメを作っているんだ」と思って感動しましたし、エモーションの高い現場に関われて嬉しかったです。

音楽スタッフ対談

いい子さんは、その後、TVシリーズでもエンディングを歌われていますよね。彼女を選んだ決め手はどこだったんでしょうか？

三上 ひとつは声ですね。しかも彼女はシンガーソングライターなので、オーディションの時に、アニメミライ版を観て、オリジナル曲を作ってきたんです。その曲を歌った時の声の響きがまた良かった。ほぼ即決でした。

――今回のTVシリーズにあたって、オープニングの方向性はどんなふうに決まったんでしょうか。

水野 TRIGGERの堤（尚子）プロデューサーと話す中で、いわゆるアニソンっぽい曲は合わないかな、と思ったんです。『LWA』は内容も王道で、決して奇抜なものじゃないですし。で、1クール目は日常を舞台にしたエピソードが多いので、ちょっと華やかな感じで行きましょう、と。

三上 5年後に見てもいいような曲にしたい、という話もしましたね。あと最初は結構、ロックっぽいアレンジだったんです。

水野 エモい感じで、もっとシンセがいっぱい入っているアレンジだったんですけど、ちょっと違うよね、と。堤さんとは結構、歌詞のやり取りもしましたね。この単語はちょっと違うんですよ」とか、「締めのひと文字が違う」とか。

――なるほど。

水野 それでオープニングのあとに、エンディング曲の制作に入ったんですけど、大原には「リテイクがいっぱい来るだろうけど、覚悟していてね」と話していて。相当、用心していたんですけど、大原本人が『LWA』にハマってたんですよ。で、書きあがった歌詞を堤さんに見せたら、びっくりするくらい、さらっと決まって。

三上 曲も詞も、一発で気に入ってもらえたんです。なんというか、関わっているスタッフがみんな、すごくこの作品に入れ込んでいたなと思いますね。それこそ「星を辿れば」のアレンジをやってもらったnanoさんが「こんなに技巧派なアレンジをしたのは久しぶりだ」とおっしゃっていて（笑）。

水野 とにかく何かひと捻り欲しいという話をして。それで普段、メーカーに提出したら没になりそうなアレンジをしてもらったんですけど、一発で「これです！」と。

三上 しかもOKが出たのはいいものの、難しすぎて自分では弾けないというオチまでついて（笑）。

――改めて、今の手応えは？

水野 スタッフというよりもひとりの視聴者として、入り込んで観てましたね。最終話には、第1クールの――アッコたちの日常を描いていた頃のオープニングとエンディングを使っていて。それも、いろんなことがあって、またここに戻ってきた感じを演出できたかな、と。そういうふうに、もう一度見てもらうと気付いてもらえることがあるかな、と思います。

三上 2クールというのは意外と長くて。できれば、休日とかに第1話からまとめて見直してもらうと、監督やスタッフのやりたかったことがより一層伝わるかなと。ひとりで見てもいいし、家族みんなで見てもいい。そういう作品になったと思います。

Little Witch Academia Chronicle

Chapter 3

第三章

登場人物紹介

New Nine Witches

アツコ・カガリ

Atsuko Kagari

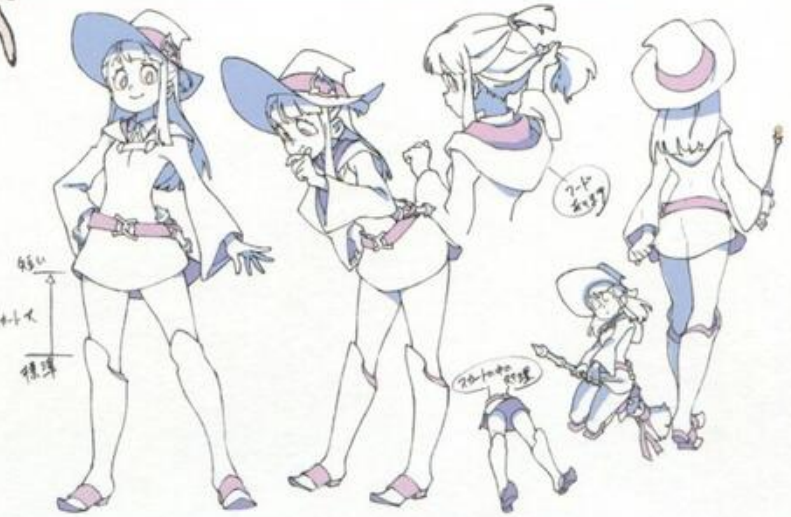
出身地／日本　身長／161cm　体重／46kg　B80/W59/H83　血液型／O+　誕生日／6月25日

漢字では「篝敦子」と書く。

クロワのコンピュータによる性格分析によれば「計画性ナシ、客観性ゼロ、気質は衝動的、自己中心的、強引、単純、ズボラ、能天気」。散々な評価のアッコだが、それでも彼女は、魔女になることを諦めない。なぜなら、幼い頃にシャイニィシャリオの魔法ショーを体験したから。そこで圧倒的な風景を目にしてしまったから……。

誰よりも強い憧れと「信じる心」を胸に、アッコはルーナノヴァ魔法学校の門をたたく。しかし、飛行魔法が際立ってヘタ。物語中盤になってようやく変身魔法が扱えるようになるものの、思い込んだら一直線の、猪突猛進な行動力は、魔法学校に次々と騒動を持ち込む原因になる。彼女は間違いなく、学校で一番の問題児である。

しかしそんな彼女だからこそ、世界が危機にひんしたとき、魔法の力を信じ、仲間と共に立ち上がる。彼女の笑顔は確かに世界を変えたのだ。



上は、ルーナノヴァ魔法学校の制服姿のアッコ。両手を広げて満面の笑みを浮かべる姿は、いかにも天真爛漫な彼女らしい。右は第1話で登場した、オレンジ色のコート姿。ショートパンツからすらりと伸びた脚が健康的。右下は、幼少期のアッコ(ラフ設定)。憧れのシャリオを真似て、魔女の帽子とマントを身に着けたアッコは、本当に嬉しそうだ

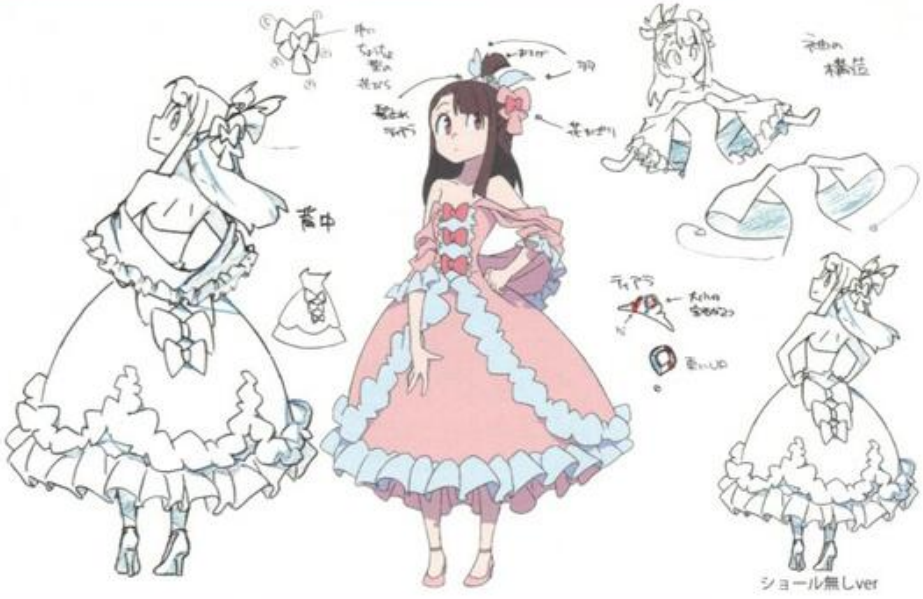
憧れのシャイニィシャリオを追いかけ、魔法学校へ

アッコが魔女を目指すようになったのは、シャイニィシャリオと出会ったから。子どもの頃に見た魔法ショーをきっかけに、シャリオのポスターやグッズを集め、カードゲームのレアカードを何よりの宝物として大事に持っている。そんな彼女の、魔法に懸けるピュアな思いが、未来への扉を開くきっかけとなる

Atsuko Kagari

1

❶第10話、ハンブリッジ伯爵のパーティに潜り込むため、魔道具カフェで手に入れた「シンデレラセット」で変身したアッコ。ピンク色のドレスが意外にも(!?)お似合い。❷生徒共通の、ケープを身に着けたところ。❸第16話で、ロッテの実家に向かったときの私服。コートを着込んで、寒さ対策もバッチリ？ ❹第19話、晩餐会に出席することになったアッコが身に着けた、シンプルなドレス。「いつもより毛束がしおらしくなっています」の注意書きがおかしい。❺ウサギに変身した際の表情設定。❻アッコが部屋に飾っているアルコルの人形。アルコルは憧れの存在・シャイニィシャリオの使い魔。❼第1話でアッコが盛大にばらまいたカバンの中身。あのマンガ本もしっかりと確認



3

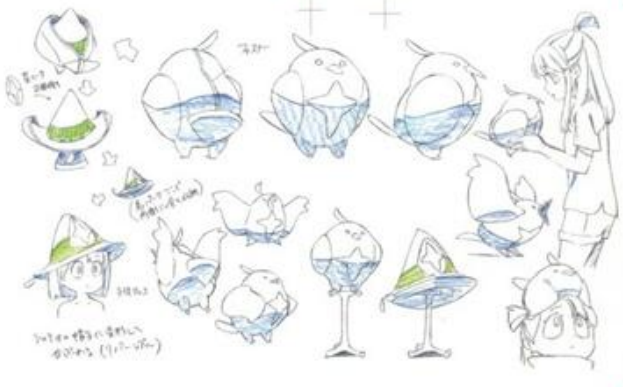
2

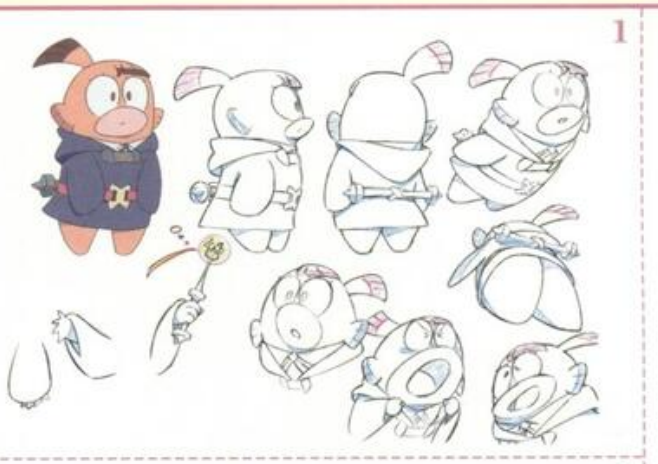
5

4

7

6




1

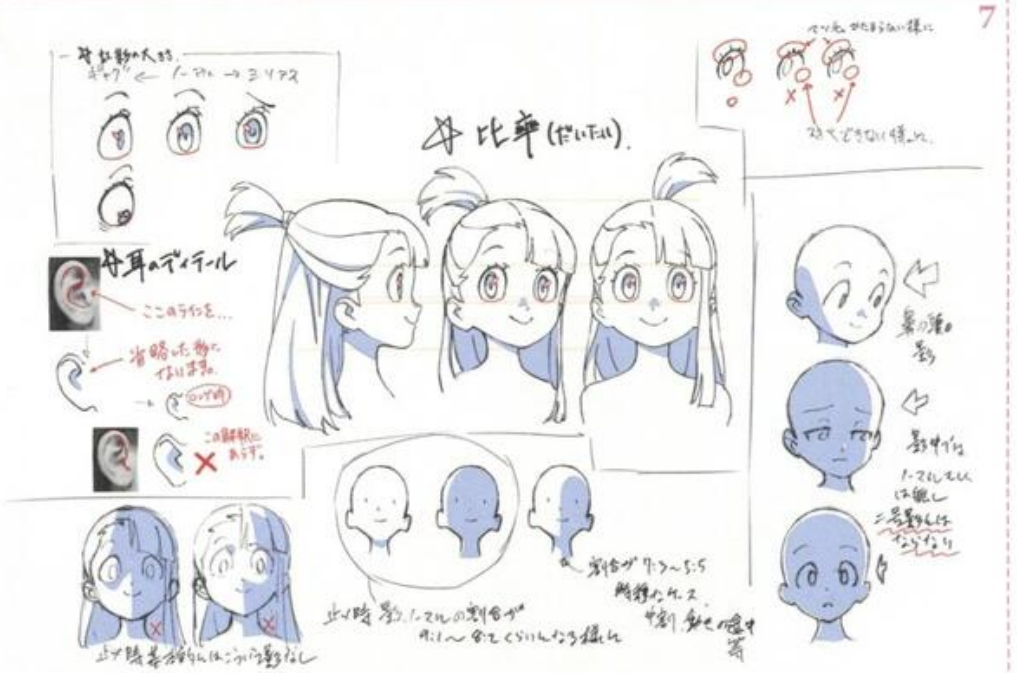
2

3

4

5

6



7

アッコは劇中、練習に練習を重ねて、変身魔法を身に付けることができた。ここではそんな彼女が変身した、動物たちの設定を紹介。❶❷魚に変身するアッコは第7話に登場。本人は魚に変身したつもりだが、どこからどう見てもかわいい半魚人。頭から飛び出しているポニーテール(?)がチャーミングだ。❸❹象に変身したアッコ。表情のバリエーションは、P.78に掲載した表情集をベースに作成されている。❺❻ネズミ姿に変身したアッコ。周りに見つからないようにするためには便利らしく、第17話でエイブルトン校に潜入する際や、第18話でコンスタンツェによっておりに閉じ込められた場面でも登場。❼アッコの表情に関する作画注意事項。芝居の内容によって瞳の大きさを変える指示や、鼻や首元の影の描き方など、アニメーターに気を付けてほしいポイントが細かく指示されている

潘めぐみ

Character Voice Interview

●はん・めぐみ／アトミックモンキー所属。主な出演作に『HUNTER×HUNTER』（ゴン＝フリークス）、『ププキ・プランキ』（万流礼央子）、『この世界の片隅に』（浦野すみ）などがある

アツコ・カガリ　Megumi Han

――アッコ役はオーディションで決まったそうですね。

潘　はい。テープオーディションの後にスタジオオーディションがありました。デビューした11年のことで、テープオーディションを通過することもまだ少なかった頃で。だから次に進めたことを「やったー！」と喜んだことを覚えています。その時、スタジオには日髙（のり子）さんと日笠（陽子）さんがちょうど同じ時間帯で「わっ！」と。もう「これ、運命的な出会いや！」と思いましたね……。受かった後にこの時のことを思い返して「シャリオのショーを見に来た時の3人だ！」なんて運命をかみ締めました（笑）。

――オーディションでは何が決め手になったのでしょうか。

潘　今でも忘れられないんですがオーディションには「シャイニィアルク」のひと言が入っていました。その後、劇場版公開に合わせて「トリガーナイト」というイベントがあり、吉成（曜）監督に「なんでアッコに選んでくださったんですか？」と聞いたら「うまいへたとかじゃなくて、必殺技ですね」とおっしゃって（笑）。確かにお世辞にもうまいとは言えなかった頃なので、あれなんですけどね（笑）。で、その後にも、ちゃんと理由を聞いたら『トップをねらえ！』の日髙さんのスピリッツを感じたんだ」と、とても嬉しいことを言ってくださって、それは吉成監督のストレートな言葉だから「うわーっ、嬉しい！」って、グッときました。

――アッコというキャラクターについてはどんな印象を持ちましたか。

潘　第一印象は「私だ！」です。何の自信でそう思うっていうぐらい根拠もなく、でも「私だ」って。というのは、考えるよりも感じたままに突っ走って、突っ走って転んでもすっ転んだまんま転がり続けていく感覚が、もう自分だなと思っていて。母（声優の潘恵子）も「あなたにそっくりね」って言ってくれて。ただそれはひとりじゃなくて、受け止めてくれる周りがいるから自分が自分でいられるわけで。……そこに気付けたのは劇場版だったんですけれど（笑）。

――TVシリーズのアッコは、それまでと違う側面も描かれるようになっていました。

潘　そうですね。なのでTVシリーズが始まった最初の第3話ぐらいになるまでは、今までイコール自分だって思ってきたアッコに対して考えさせられることが多かったです。そもそもスーシィとロッテと出会う前のアッコを演じるのは初めてだったし、そこから考えちゃったんです。TVシリーズのアッコは、彼女なりに繊細な部分もちゃんとあって、考えて、悩んで、落ち込んでっていうところもあって。その繊細さに、アッコと一緒に悩んじゃったんですよ（笑）。それまでは壁にぶつかると、結構蹴破って乗り越えてきたんですけど、今回は自分の中だけでは答えが出なくて。そうしたら日笠さんに第3話くらいの時に、「どうした？　はんめぐ（潘のこと）」って声を掛けていただいて。「ご飯、行く？」って誘ってもらったんです。そこでいろいろなお話をしました。お芝居の話、普段の話。いろんなことを全部包み隠さずに話して、それからいろんな答えが見えてきて。そのタイミングで折笠（富美子）さんと村瀬（迪与）さんが「いや、考えなくていいんじゃないかな」と言ってくれていたんですよ。「だって潘ちゃん、感じたままにやってるもんね」（村瀬さんの声まね）って言われて「うわ、そうだった！　私って考えてこなかった！」みたいな再発見があって。いえ、それなりに考えてはいるんですよ（笑）。でも体がまず動いちゃうのがアッコだったよなって。ここを経てすごく強くなれた気がしました。

――アッコの捉え方が変わった？

潘　捉え方が変わったわけじゃないんです。今まで自分の中で、内側で考えていたものが、「感じたままに」と意識した瞬間に、相手のセリフを受けてアッコがまた変わっていくことができるようになったというか。他の方からのものをもらってアッコができていく感じですかね。自分で作っているというよりは。受け取ってでき上がっていくものもあるんだ、っていうことです。それまでは殻から頭を出している感じだったんですが、この時に、ツルンとむけた感じがありました。そこからは、すごく自由に、もっと自由になりましたね。バイシーズ先生の回（第7話）とか。すごく自由（笑）。それと、アッコ役として演じさせて頂いてはいるんですけど、そのアッコを突き動かしたり、笑顔、涙、力強さを描いて下さっている作り手の皆さんとひとつになってアッコ役なんだと、より強く思うようになりましたね。

――TVシリーズでの演技について何か具体的なオーダーがあったりしましたか。

潘　アニメミライ版、劇場版はワー、キャーと高いテンションそのままに演じていたんですけれど、TVでは「低いトーンでもテンションが高い。そういうアッコも出してほしい」と言われました。確かに人間って、小さくガッツポーズすることもありますよね。それをどう演じるかはいろいろ考えたところはありますが……ナイトフォール回（第4話）のロッテはヒントになったりして（笑）。やっぱりいろんな方のお手本がたくさんあるからこそ、いろんなお芝居を知ることができるので、今回はまた幅が広がりました、すごく。

いろんなキャラクターの要素を感じる吉成監督

――出会いから改めて描かれたロッテとスーシィについてはいかがですか。

潘　ロッテに関しては、TVシリーズでナイトフォール回があったことによって印象がまた深まりましたよね。〝ミス普通〟という枠に収まらないものがあって（笑）。折笠さんご本人も「オタクのつもりは全くなく演じていた」っておっしゃってましたけど、それを聞いて「あ、オタクってそうだよな」と思いました。アッコはシャリオみたいになりたいという感じなんですが、ロッテは同じ憧れの存在に対して〝なりたい〟じゃないんですよね。支えたいで。TVになってそういうあり方の違いを感じましたね。スーシィも……第8話があったことでいろいろ分かりましたね。我関せずなイメージがあるス

TVシリーズのアッコは悩んだ後、すごく自由に、もっと自由に演じられた

ーシィなんだけれど、絶対にずっと見てくれているのがスーシィだと思っていて。たとえば第8話のシアターのシーン。アッコとの橋での出会いがスーシィ目線で描かれますよね。で、アッコが行方不明になった時に、スーシィが最初に探しにいくのが、あの橋なんです。だからスーシィも、すごくアッコのこと気にかけてくれているんですよね。最後にシャイニィロッドを持ってきてくれたのも結局スーシィですし。ただそういう姿を、スーシィ裁判で表に見せないだけで(笑)。スーシィはキノコを中心にいろんなことに興味があって、そのひとつがアッコなんだけど、興味があるからよく見てくれているし、そこに思いやりがこもっているように感じます。

――3人の距離感が絶妙ですよね。仲は良いけどべったりはしてない。

潘　TVでは、出会いから描かれたということもあって、バラバラだった3つの点が結ばれた感じですね。3人ではずっと「トライアングルだね」って言ってます。その時々で正三角形になったり、二等辺三角形になったりするんだけれど、基本の関係は変わらないというか。あとベッタリしていないというのは第17話で実感しました。「え、3人がそろわない回があるんだ！」って。でもいくら仲が良くたって、いつも一緒というわけではないから、人ってそうだよなって思いました。……そうだ、第17話があったんで、志田有彩さんを中心に「アマンダを囲む会」的なご飯会があったんですよ(笑)。アマンダってがらっぱちだけどいい子で、トゲがあるように見えても、それはいい子ゆえだったりで、「だけど結局は志田ちゃんだよね」みたいな話になって(笑)。第17話は有彩が自由で楽しそうで。「お互い自由になったね！」って話しました。

――TVシリーズからのキャラクターというとアンドリューがいます。

潘　まさか同年代の男の子、しかもイケメン(笑)が出てくるとは思いませんでした。男性キャラクターが出てきても劇場版の男の子とか市長さんとか、そういう感じだと思っていたので。で、私は金本(涼輔)さんがアンドリューだと知った時に「間違いない！」と思ったんですよ。それで速攻連絡しました。「ご一緒できるんですね、めちゃくちゃ嬉しい！」って。金本さんは、真摯でもあれば紳士でもあるんですよ。だからアンドリューのことは最初から信じていました。金本さんとは別の作品でご一緒した時も、恋が芽生えると思いきや、お互い「やるね！」っていう仲になったりしていたので、その延長のような気分もありました。アッコがアンドリューに対して思うことって、多分「認めてる」っていうことが一番で、性別はあまり関係ない感じだと思うんですよね。

――アーシュラ先生というかシャリオとの関係もかなり深いところまで描かれました。

潘　私は何も知らされていなかったので、台本を読んで「エッ」てなりました。何というか、シャリオというかアーシュラ先生の表情の陰りを見たら、絶対にいいことだけじゃなかったんだ、ということは想像できてたんですが、まさか人々の夢見る心と才能を奪うという形で力に変えていたなんて、思いもしなかったから。「嘘だ！」って。本当にもう、アッコのままですよね。ショックが大きくて、しばらく台本と距離を置きました(笑)。ちょっと待って、クロワ役の竹内（順子）さんは「知ってそうだから」ってわざわざと日髙さんに聞いたそうなんですよ。そうしたら「うん、言っちゃダメって言われてるの」って。それは言ってるようなものですよね(笑)。お2人の間には、そんな駆け引きがあったそうです。

――真実を知ったアッコにとってシャリオとアーシュラ先生ってひとりの人間として像を結んでいるんでしょうか。

潘　なかなかひとつにはなっていないと思います。どうしてもシャリオはシャリオ、アーシュラ先生はアーシュラ先生っていうふうに思っていたと思います。でも、アーシュラ先生がシャリオだと分かった時に思い出すのは、アーシュラ先生との思い出なんですよね。そしてそれを締めくくるのはシャリオの「信じる心はあなたの魔法よ」という言葉なんですよ。だから憧れとしての先生みたいな人でもあり。でも業界でいうとシャリオみたいな人で。あと真摯なところはアンドリューみたいだし。だから『LWA』そのものが、吉成さんっていう人なんじゃないかなと思いますね。あとプロデューサーの堤(尚子)さんが、アッコだなってすごく思うんですよ。最終回の上映会の時に堤さんが「私が作りたいものを作って、それにみんなが付いてきてくれたんです」っていう話をされた時に、「あ、この人こそアッコだ」と思って。今まで自分もそういう点があったから自分とクロスさせていたけれど、やっぱりものづくりをしていてアッコだったのは、堤さんだなと思って。それをご本人にも伝えました。

――潘さんにとって『LWA』とはどんな作品になりましたか。

潘　生きていく上で大切なものを授かった作品のひとつです。よく見直しているんですけど、落ち込んだ時には第6話を見たり、人の深いところに触れた日はスーシィ回を見て、「ありがとう」って言いたい時は第21話を見て……。この作品は人生のいろんな感情と結びついているんですよね。それは私だけじゃなくて、いろんな人にとってもそうだし、そうなれる作品だと思っています。

ロッテ・ヤンソン

Lotte Jansson

出身地／フィンランド　身長／156cm　体重／47kg　B77/W60/H80　血液型／A-　誕生日／9月6日

性格は至って真面目で、堅実&実直。心優しく控えめなフィンランド出身の少女は、そのまま行けばきっと母親の跡を継ぎ、実家の魔法道具屋で細々と――でも、周囲に愛される魔女へと成長していたに違いない。しかしルーナノヴァの入学式に向かうアッコと遭遇したことが、ロッテにとっては運命の分かれ道。アッコとスーシィのルームメイトになったことをきっかけに、たびたびアッコが引き起こす騒動に巻き込まれることになる。

とはいえ、そんな自分の境遇をむしろ彼女なりに楽しんでいるところが、ロッテのロッテたるゆえん。突進するアッコにときに振り回され、ときにあきれながらも、いつも朗らかに見守っている……。そんな彼女が唯一、熱狂しているのが『ナイトフォール』なる吸血鬼の悲恋を描いた歴史巨編少女小説。校則を破ってでもイベントに出かけたりと、熱烈なファンっぷりを見せてくれるところも、また愛らしい。

❶ルーナノヴァ魔法学校の制服を着たロッテ。両手を前にそろえて恐縮しているような立ち姿が、実に彼女らしい。メガネと瞳の描き方に対する指示も見逃せないところだ。❷私服姿。すっきりとしたボタンダウンのワンピース。ペタンとしたサンダルもよく似合っている。❸第1話、初登場シーンでのロッテ。フィンランドの出身ということもあって、実家からのお土産が詰まったバッグは、マリメ○コ&IKEA風。❹第10話、「シンデレラセット」でドレス姿に変身したロッテ。花を模した髪飾りやいつも身に着けているカチューシャ代わりのティアラにも注目。❺第7話、魚の姿に変身したロッテとスーシィ。さすがにアッコよりも変身の完成度が高い。❻ロッテのランタンに宿っている、光の妖精・ウィルオウィスプ

1

2

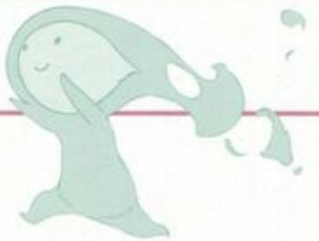
3

4

5

6

妖精たちの声に耳を傾け静かに魔女の民謡を歌う



子どもの頃から妖精と交流してきたロッテにとって、妖精とのコミュニケーションは朝飯前。持ち歩いているランプには光の妖精・ウィルオウィスプが宿り、妖精たちのストライキの際にはアッコの通訳を買って出た。さらには魔法通信装置を使ったネット検索もお手のもの！

折笠富美子

Character Voice Interview

ロッテ・ヤンソン
Fumiko Orikasa

●おりかさ・ふみこ／声優、歌手。アトミックモンキー所属。代表作に「あたしンち」シリーズ（みかん）、『スイートプリキュア♪』（南野奏）、『電脳コイル』（小此木優子）など。歌手、ナレーターとしても多彩に活躍中

悩み中の潘めぐみにかけた言葉とは

――折笠さんとロッテのお付き合いも長くなりました。最初の出会いはアニメミライ版『LWA』ですよね。

折笠 オーディションでアッコとシャリオを受けさせていただいて、後からロッテも受けてくださいと言われたんです。その頃はアッコの横にいて邪魔にならない立ち位置のキャラクターでいようと思っていました。アニメミライ版では、ロッテは「すごく普通の女の子」だなっていう感覚があって。自然な「普通」を作ろうと思っていました。それはのちの劇場版でも変わらなくて、いろいろなドラマがある中での「普通」を担当するというスタンスで考えていました。ロッテのお芝居については、収録時にどなたかから指示があったわけではなくて、自由にやらせていただけたので、スッと役に入っていけました。そのおかげで私とロッテがシンクロしているみたいな気持ちにもなれたんです。

――TVシリーズではいかがでしたか。

折笠 TVシリーズの収録前にアニメミライ版や劇場版を見返して、ロッテを客観的に見てみたり、「普通」についていろいろ考察しましたね。第1話はアッコと出会う時間から出番が始まるので、いわゆる「エピソード0」みたいな感じでした。アニメミライ版や劇場版と自然になじむようにしたいと考えていました。お客さんが『LWA』をどこから観ても楽しめるようにしたいと思っていたんですよ。でも、TVシリーズが進んでキャラクターが深まっていくにつれ、だんだんロッテにも「普通じゃない」みたいなところが出てきて。地味に悩んだというか。最初に力んでいた部分をどんどん緩めていった感じです。

――「普通」をやろうと力んでいたのがおもしろいですね。ロッテの「普通」ってどんな感じなのでしょう。

折笠 ロッテの「普通」は、可もなく不可もない感じなんです。クラスの中でも目立たなくて、嫌われてもいない感じの女の子。アッコがいなかったらクローズアップされなかったかもしれない。でも、ロッテにはロッテなりに自分の世界もあって、すごく考えているんです。たとえば第1話でアッコに出会って、いきなり頼られたときに、ロッテは断らないじゃないですか。あれはロッテが優しい子ということが大前提なんですけど、アッコに「ホウキがないの……」と言われた後の数秒間のうちに「この子を今見捨ててしまったら……」って罪悪感と自分の都合と葛藤していたと思うんです。その後のロッテのセリフが台本では「……乗る？」と書かれていて。その「……」に「彼女なりの正義感」や「困っている人は放っておけない彼女の優しさ」の葛藤の結果が詰まっているんだと思います。

――アッコ役の潘めぐみさんはTVシリーズの最初はかなり悩んでいたそうですね。そんなときに折笠さんは「アッコは何も考えないところがいいんだよ」とアドバイスをされたそうですね。

折笠 アドバイスってほどではないですけど、潘ちゃんがアッコについて「うん、うん」と考えていた横にいたので「アッコは考えるよりも先に行動するタイプだよね」って話かけたんです。そこはロッテと正反対ですよね。

――ロッテが「……」で考えている間に、アッコは行動しているんですね。

折笠 そう。すごく考えている潘ちゃんを見ていて気になったんです。感じるままにやれば、潘ちゃんの魅力がそのままアッコに乗るし、お客さんはそれを求めているんじゃないかと私は思っていて。「考えないでやってみたら」ってポソッと言ってみたんです。考えて出せない答えはきっと考えてるから答えが出ないんじゃないかと思うので（笑）。

――潘さんとアッコは似ているところがあると思いますか？

折笠 潘ちゃんは他の作品でもご一緒したことがあるし、親子役をやらせていただいた機会もあったり。事務所でも後輩なので、いろんな彼女を見てきているんですが……アッコは本当にハマり役だと思うんです。負けず嫌いなとことか（笑）潘ちゃんアッコがいて、スーシィそっくりのミステリアスな（村瀬）迪与ちゃんがいるから、私もロッテになれるんです。

3人の三角形は徐々に変わっていく

――TVシリーズで印象的な話数を挙げるとしたら何でしょうか？

折笠 やっぱり第4話のナイトフォールの回。ロッテにあんなにたくさん表情があったことが嬉しかったですね。ロッテがナイトフォールのことを熱く語るときに「いつものロッテを忘れてもいいくらい色々な表情を見せてください」という話があったんです。自分の好きなものに情熱を燃やしているロッテの姿が描かれることで、ロッテの心の中が立体的に感じられました。

――「私にはできないことをできる人、そういう人を応援したりするのが私は好きなの」というロッテのセリフは大きな反響を呼びましたね。

折笠 オンエア後にファンの方々が共感してくださったみたいで。「ロッテはオタクの代弁者だ！」みたいな反響をいただいたのは嬉しかったです。そういう人たちにアニメが支えられているんだなと感じました。私はこの声を通じて学生さんやお仕事をしている方、毎日どこかで頑張っている方にすこしでも元気をあげたいという気持ちがあって。誰かを応援する思いはやり方や角度が違うだけでロッテのそれと通じる気がしましたね。そして、アッコがシャリオを好きなように、好きなものを「好きだ！」と言えるエネルギーが全ての始まりなんだなと思いました。

――他に印象に残っている話数は？

折笠 ロッテに関しては第16話のロッテの実家ですね。インパクト的にはロッテのお父さんの大きさ！（笑）　お母さんとロッテがそっくりというのもほのぼの面白かったですね。第13話でダイアナ、ハンナ、バーバラに「アッコは逃げたりしない。自分が信じた事をやり抜く！」って怒ったシーン。自分の意見みたいなものを人にぶつけたり、第23話でロッテがアマンダに「アッコはそれくらいのことでいなくなったりしないよ！」と語気を強くして言うシ

ーン。ロッテがアッコに出会ってちょっとずつ変わってきたことがわかる台詞でしたね。

――ロッテの成長ですね。

折笠　ロッテは、ルーナノヴァ魔法学校に入ってアッコとスーシィの3人で過ごすようになって、自分の居場所を見つけることができたんでしょうね。そうしてアッコ達と過ごすことで少しずつ触発されたんだと思います。何かの事件がきっかけで変わったのではなく日々ゆっくりと変化したんだと思います。

――スーシィもロッテにとっては大きな存在だったんじゃないかと思います。

折笠　そうですね。折笠としてはスーシィ回(第8話)がすごく好きなんですよ。あれは、スーシィの心の中というよりも、みんなの心の中という感じじゃないですか。まあ、キノコが生えているのかどうかは分からないですけど(笑)。スーシィはマイペースに見えるけれど、あのエピソードは、彼女がすごく周りのことを見ていて、大きな愛にあふれているんだなというのを感じられる内容だったと思います。心の中では自己否定にも似たスーシィ裁判が行われているけれど、自分を断罪しているだけで、そこに「他人を嫌う」という感情はないんですよね。自分と違うものの存在は否定しない。スーシィは誰かを嫌いになったりしないし、アッコも何かを否定するような女の子じゃない。だからロッテを含めた、3人のバランスが保たれているんだと思います。

この成長はまだまだ楽しみが待っている

――第22、23話でシャリオが、アッコの魔力を奪っていたことを知ったときはどんなお気持ちでしたか?

折笠　クロワ先生が登場した中盤から、毎回毎回衝撃的な展開が続いて、アッコを思うと受け止められない気持ちがあったんですけど。第23話でダイアナが努力で魔力を取り戻したというエピソードが語られて、それは大きなキーでしたね。魔力を失ったダイアナは「信じる心はあなたの魔法」という言葉をひと足先に実践して、魔力を取り戻していたんですよね。そういう人がアッコに「あなたはできるわ」と信じて言葉を投げかける、その言葉の重みに泣けてしまいました。背中を押す言葉でしたね。

――第23話でいなくなったアッコが見つかったとき、真っ先にアッコを抱き締めるのはロッテなんですよね。

折笠　ロッテにとっては、アッコは「私にできないことをやっている人」なんです。夢を貫いてほしいなと思っていたからずっと近くで応援していた。だから、嬉しかったんだと思います。

――第25話でロッテはニューナインウィッチとして世界を救います。その展開についてどんな印象がありましたか。

折笠　最初は、アッコひとりが「信じる心があなたの魔法」と言っていたところから始まって、ロッテの実家で縁人間病の治療法を探すときに「大丈夫!魔女ならここに3人もいる」と増えていって。最後(第25話)では「今ここに9人も魔女がいるんだよ」というセリフにつながっていく。最初から最後まで道がつながっていたんだなと感動してしまいました。

――『LWA』はエンタテインメント業界をモチーフにしていて、新人が夢に向かって突き進む姿を描いているそうです。そういう部分で折笠さんが意識していたことはありますか?

アッコは〝私〟にできないことをやっている人だから応援できるんです

折笠　魔法って目に見えないものじゃないですか。アニメを作るぞというエネルギーも同じく目に見えないもので。それがアニメミライや劇場版のクラウドファンディングみたいなもので「形になる」姿を見せてもらってきたんです。本当に魔法を見せてもらったなと思っていました。吉成監督や堤プロデューサーとは収録が終わって何回かお話をする機会があったんですが、アニメーターさんがどんなカットを描いてくださったかとか、現場のお話を聞いていると、第25話の空飛ぶホウキのリレーのシーンを思い出しました。私たちは音のパート。音のパートを次のセクションのスタッフに受け渡して、どんどん作品がつくられていく。そうやって魔法ができていくんだなという感じがありました。

――折笠さんにとって『LWA』とはどんな作品になりましたか?

折笠　『LWA』は作り手側も作品に対する思いが本当に強いんです。その思いの圧がそのままフィルムに乗っていて。だからこそ『LWA』を観て感動してくれる方がいらっしゃるんだろうなと思います。このメンバーに自分がいることができて幸せです。実は私がロッテ役、学生役をするのは、最初ドキドキしていたんです。私はみんなに比べてちょっとだけキャリアがあるし、同じ学生役としてなじむことができるんだろうかって。もしかしたら20代くらいの若手声優さんの方がこの役はふさわしいかもしれないって。でもそこにTRIGGERさんの「力貸して!」っていう本気を感じたんですよね。だから、私が私らしくこの作品に込められるエネルギーって何だろうとずっと考えてました。でもTRIGGERさんがガチで選んでくださったんだから、私もガチで応えるのみだと。

――キャスティングについてTRIGGERの方に聞いたことはありましたか?

折笠　第25話のアフレコの日に、収録が終わった後に堤プロデューサーから長文のメッセージをいただいたんです。そのとき「ロッテ役は私でよかった」という旨をいただいて、ほっとしました。以前堤さんから『電脳コイル』の話が出て。私が演じていたヤサコ(小此木優子)の話があがったんです。あんな優しい雰囲気をロッテに込めたいと思ってくださったようです。その後、第1話がオンエアされる日にTRIGGERさんのスタジオでみんなで観ようという話になって、仕事場にお邪魔したら……資料棚に『電脳コイル』のBD-BOXが並んでいたんですよね。まだ確かめていないのですけど、ひょっとしたら第8話のスーシィ回で、ロッテだけ手からキノコが生えるのも『電脳コイル』第12話のパロディなのかもって(笑)。その辺りのことをいつか聞いてみたいですね。

――『LWA』が終わって、どんな心境でしょうか。

折笠　まだ終わっていないような感じがして、あまりさみしくないんです。シリーズの途中で潘ちゃんと「アッコは飛べない方がいいね。飛べたら、物語が終わっちゃう」と言っていて。でも最後の結末でアッコの成長が見られたのはロッテとしても嬉しかったです。ただ、まだ完全に飛んだわけじゃないですからね(笑)。まだ赤ちゃんが立ったくらいの成長ですから。これからが楽しみな気持ちなんです。

スーシィ・マンババラン

Sucy Manbavaran

出身地／？　身長／163cm　体重／45kg　B78/W56/H80　血液型／？　誕生日／12月31日

常に気だるげで眠そうな目つき、陰気で辛辣な毒舌家な上に、徹底的にマイペース。アルクトゥルスの森の一件をきっかけに、アッコのルームメイトになったスーシィは、ユニーク極まりないローテンションキャラだ。

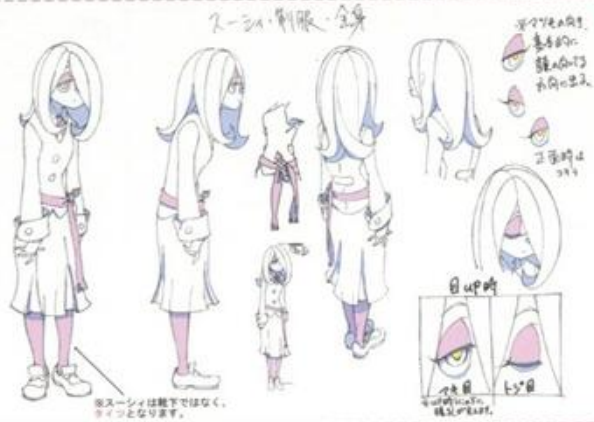
そんなスーシィの興味の対象といえば、猛毒を吐く生き物と毒を持った植物（特にキノコ）。その実験台にアッコを使うこともしばしばだが、ルーナノヴァに入学するつもりはなかったにもかかわらず、学園に絶滅した毒キノコの標本があると知り、なし崩し的に在籍することになった……という入学経緯も、いかにも彼女らしい。

またアッコが巻き起こすトラブルを、実はこっそり楽しんでいるらしいところも。とはいえ、アッコが困っているときにはロッテと共に手助けをしたりと、意外と友人思いな一面も。魔女服を着た姿が、いかにもステレオタイプな「魔女」っぽい格好になっているとこも、またおかしい。

❶ルーナノヴァ魔法学校の制服を着たスーシィ。制服を着ても、相変わらずの見事な猫背っぷり。❷毒入りの瓶や怪しげな軟膏など、いかにもスーシィらしい魔道具の数々。❸第10話、「シンデレラセット」で変身した姿。他の2人とは違って、魔女のコスプレ風!?　❹スーシィの私服姿

2

1



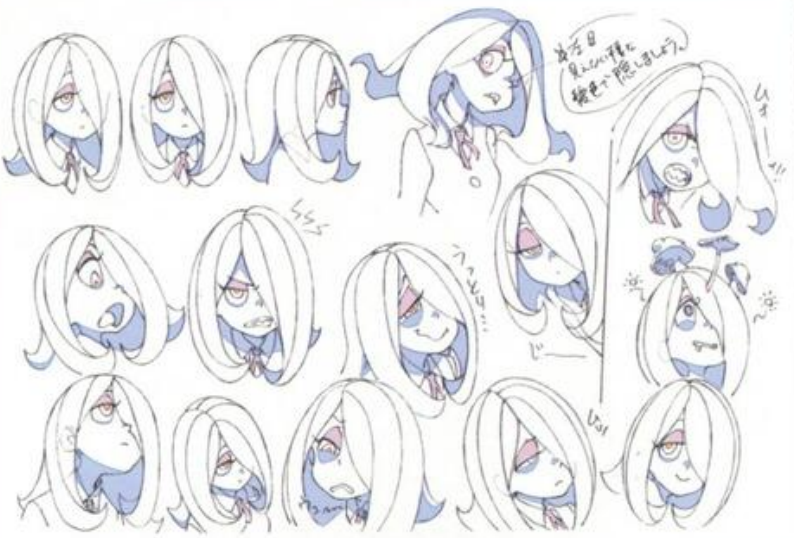
4

3

第８話は、スーシィをメインに据えたエピソード。さまざまな姿に変身した彼女を見ることができた。❶天使と悪魔ヴァージョンのスーシィ。❷赤いワンピースにベレー帽、ブーツ姿のサブカルスーシィ。❸心優しいスーシィとポリススーシィ。❹おばさんスーシィ。❺❻怪物化したスーシィとドラゴン姿のスーシィ

ノー・ポイズン、ノー・ライフ

無類の毒物マニアとして知られるスーシィ。ほとんどまともに授業を受けていないようだが、毒物の話題となると途端に目を輝かせるあたりに、そのマニアっぷりが見て取れる。また新しい毒物の開発・研究にも熱心で、アッコがその被害に遭うこともしばしば。第８話では、そんな彼女のシュールな内面世界が描かれた



Character Voice Interview

村瀬迪与

●むらせ・みちよ／マウスプロモーション所属。岐阜県出身、2月28日生まれ。主な出演作品には『かみさまみならい ヒミツのここたま』(モグタン)、『ガイストクラッシャー』(亜藤ジン太)などがある

スーシィ・マンババラン
Michiyo Murase

声優という道のほとんどを教えてくれたスーシィは私の原点、全ての始まりです

――アニメミライ版『LWA』の参加から始まり、スーシィとは長い付き合いとなりました。

村瀬 まだ今の事務所に移る前で、当時のマネージャーさんがアッコ、ロッテ、スーシィ、ダイアナ、シャリオのオーディション用紙を全部くださったんです。てっきり全部受けられるのだと思っていたら「1キャラクターしか受けられないから自分で選んで」と。その中でスーシィには「ダミ声かハスキーボイス」とあって、これしかないなって思い選びました。

――選んだポイントはそこだったんですね。

村瀬 でもテープオーディションは最初、かわいい声で録りました。オーディションに落ち続けていて「この声がダメなんだ！」と思っていた時期で、「ダミ声かハスキーと書いてあるけれど、きっとかわいい声が受かる」と思って。声質は変わらなくても、かわいい芝居をした方がいいんじゃないかと考えました。下心ですね。どうしてもスーシィがやりたかったんです(笑)。それなのに録り終わった夜、普段は絶対にしないことなのですが、「絶対違う。今日録ったやつだと落ちようが受かろうが後悔する」と思って、翌日録り直してもらったのが今のスーシィの感じでした。

――それが通った。

村瀬 半年くらいしてから、スタジオオーディションに呼ばれて、「オーディション、まだあるんだ……」と思いつつも、スタジオで受けて、数日くらいでマネージャーさんから「受かりましたよ」って報告を受けました。実は初めてオーディションに受かったのがスーシィなんです。だから一瞬だけ、すっごく嬉しかったですね。すぐに「受かっちゃったか～！」「やっべーな！」という思いに襲われて……(笑)、アフレコまでは緊張と、「この声で本当にいいんだろうか」という不安ばかりでしたね。

――アフレコはとても時間がかかったそうですが苦労しましたか？

村瀬 それが私、リテイクがほとんどなくて。内心「やり直したい！」って思っていても口に出せず終わりました。数回のリテイクはあったんですけど、そこではキャラクターの状況や仕草を自分の中に感情として持つだけではなく、声にそれを乗せて表現する、というアニメのお芝居の面白さを初めて学んだ感じでしたね。収録時間に関しては、アニメの声優は初めてに近い状態でのアフレコだったので、30分の作品を録るのにこんなにかかるんだあ、というのはありましたけど、それが普通なのかなって思ってました。

――自分の声への不安はなくなりましたか？

村瀬 まだありました。スーシィのことが大好きな分、私の声質のせいでスーシィが嫌われたらどうしようって。ネットも見ないようにしてました。その年の5月にあった徳島のマチ★アソビで初めて「スーシィが人気だよ」と言われて「えー良かった！」ってホッとしました。

――その後、続編の制作も発表されました。

村瀬 クラウドファンディングの募集からすぐに達成したとリアルタイムでネットで知っていたので嬉しかったです。その時はまだオファーもない段階でしたが、信じて待っていたので、いざオファーが来た時には「またできるんだ！　早くアフレコやりたいなあ」って。もちろんそれは一瞬で去って、すぐにまた「アフレコまで健康と事故には気をつけないと」という緊張と不安が……。

――それも大事ですけどね(笑)。劇場版のアフレコはいかがでしたか。

村瀬 スーシィがアッコに引っ張られて明るくなってるって言われたリテイクがあったんです。私はアニメミライ版から変わらずやっているつもりだったんですけど、かわいくなってしまったらしくて。今ならいろいろとうまくできる気がするけど、アニメミライ版からセリフの量も結構増えてましたし、「スーシィの芝居」がどういうものか当時はずいぶん悩みました。それからアッコ役のはんめぐ(濱めぐみ)とのやりとり。これはTVシリーズでずいぶん鍛えられましたけど、最初は苦戦しましたね。はんめぐがバーッと来ても、それを受けて同じテンションで返してはいけないから、どういう流れでスーシィのキャラクターでアッコと掛け合おうかって試行錯誤しました。スーシィははんめぐのパワーと、ロッテというキャラクターをあの感じでやってくれた折笠(富美子)さんがいたからこそ、〝この路線を行く〟というキャラクターになれたと思います。

やっぱりかわいい女の子だなあ

――TVシリーズではそんな3人の出会いから始まりました。この点はどう感じていましたか？

村瀬 私たちの知らない3人、こういうふうに出会ったんだというのがすごくしっくりきて、シリーズ構成の島田(満)さんは天才だなと思いました！第1話の台本を読んだ時に、いろいろとつながっていって感動しましたね。アッコとロッテと仲良くなる前のスーシィって、毒を吐くほど興味を持つ相手がいないというか。最初はアッコを無視するし、やってることがヒド過ぎて「うわ、いじわるだなー」って思いました(笑)。どんなキャラクターでどんなふうに演じるのか、というのは吉成(曜)監督からは何もなかったですね。前に、アニメミライ版の時に吉成監督が何となく「スーシィは大家族で、首切りのバイトをしていて、それで仕送りをしてるんだ」って言ってたんです。だからすごく優しい子なんだと思ってて……。

――優しい!?

村瀬 人の首切りの、マジック？みたいなことをしてるのかなって(笑)。ま

あでもTVシリーズで「やっぱり謎の魔女のままでいたい」ということだったので、私は知らないまま台本上に出てきたものだけで演じていました。

――いろんな方から話題に上る第8話に関してはいかがでしたか？

村瀬 ビックリしましたね。前々からいっぱいスーシィが出てくると聞いてたんですけど、台本をめくってもめくってもスーシィで……(笑)。役のところに「裁判官」って書いてあるんですけど、よく読んだら……あ、私か！　結局全部私じゃん！みたいな。

――あははは(笑)。

村瀬 スーシィって台本のト書き（セリフ以外の部分）にだいたい「ポソリ」って書いてあるんですけど、第8話はいろんな感情があるから、もう好きにやりました。何歳かも知らないけど、スカしたことを言うし毒も吐く。そういうキャラクターって特別な強さがないとシラけちゃうじゃないですか。でもスーシィにはちゃんと強さがあって毒に関してもキノコに関してもすごく知識がある。だからスーシィって完全無欠な魔女だと思っていたんです。それが第8話でいろんな葛藤があると分かってすごく身近に感じたというか、友達になれそうってようやく思って。無意識に処刑している感情がいっぱいあって、誰にでもあるようなことがスーシィの中でも起こってた。やっぱりかわいい女の子だなあってより一層愛おしくなる。まだまだ成長途中だけど、これが成長しきったらどうなるんだろう、マジでヤバイ魔女になるんじゃないかとも思いました。

――ドライブインシアターのようなスーシィの記憶映画はいかがでしたか？

村瀬 かわいかったですね！　アッコとの出会いもあったのは、たぶんアッコが衝撃的な存在だったんでしょうね。第1話で初めて2人が出会うのが橋の上で、あの橋の上はスーシィにとって思い出の場所なんですよね。第23話でアッコを捜している時にも橋の上に行くんです。シアターに出てきたというのは思い出を大切にしているからなのか、自分の人生のターニングポイントになったところだから無意識に覚えているのか、忘れられないからなのか、何でしょうね。ちょっと美化されてスーシィが美少女になったりしてるし(笑)、無意識の映画だから決めつけることはできないですけど、スーシィにとって大きな出会いだったんだろうなと思いますね。

――やっぱりアッコ、ロッテはスーシィにとって特別な存在と。

村瀬 最初スーシィは学校に入るつもりがなかったじゃないですか。でもアッコのせい(笑)、アッコのおかげで学校に行くことになり、もっともっとアッコに興味を持っていき、ロッテとの生活もあり、いつからか学校生活が楽しくなっていったんだと思うんです。スーシィにとっての本当の目的は学校にないかもしれない。今は遠回りをしているのかもしれないですけど、でもすごく楽しい。アッコが猪突猛進していくつもの奇跡を起こしていく中で、一緒にいるロッテとスーシィはいろんな景色を見せてもらっている。その景色があまりにも面白くておかしくて驚く、だから学校に居続けてるのかなって思います。それがハッキリ見えてくるのが第23話からなのかなって。

もっと続いてほしい愛しい作品です

――村瀬さんにとって藩さんや折笠さんはどんな存在ですか？

村瀬 2人とは『LWA』で知り合った後、他の作品でも偶然一緒の現場が続いていたんです。だからすごく仲良くなりました。はんめぐはもうとにかく元気で、主役をやる人はこういう人なんだろうなって、そう思える人です。主役をやるというのは芝居だけではなくて、現場の気配りとか、いろいろなものが必要なんですけど、それらを全部備えてる人。折笠さんもいろんな作品で主役をやってらっしゃるのでそういうものを持ちつつ、優しくて芯が強い。ロッテに似てるんですよね(笑)。そういう意味では3人はそれぞれの役に似てますね。アッコは元気、スーシィは省エネタイプで(笑)。

――2人から影響を受けたことってありますか？

村瀬 あります。はんめぐはやっぱり、諦めない強さがある。ほんとアッコっぽいんですよ！　前へ前へって。落ち込むこともたぶんいっぱいあるんですけど、それを見せずに元気。折れないんですね。本当にすごいなって思います。折笠さんは全部完璧に見えます。何が起きても凛としているんですよね。2人とも、私とは違うタイプだから芝居もそうでないところの姿勢も尊敬してます。

――ちなみに好きなキャラクターは誰ですか？

村瀬 これはずっとハンナ&バーバラです。演じてる2人にも言ってるんですよ！　もっと出てきてほしかったけど、尺の問題もあるし……。アニメミライ版からずっと出てくれていて、あの2人のいじわるがかわいいんですよね(笑)。アッコを引き立たせるためにも必要なんです！　真っ当なことしか言わないダイアナの代わりにからかったりいじわるを2人がちゃんとやってくれてシーンが完成するんです。あの2人は大好きです。

――吉成監督はどんな方ですか？

村瀬 面白くて大好きです。普段あまりしゃべらないから何を考えているんだろうってものすごく興味をそそられますね。これ言ったら怒られちゃうんだろうなあ……。アニメミライ版の時のマチ★アソビで、吉成監督や堤（尚子）プロデューサー、大塚(雅彦)さんたちと一緒にラーメンを食べに言ったんです。その時、私が吉成監督に話しかけると、吉成監督は堤さんにチョイチョイって合図して「ポソポソ」って(笑)。

――堤プロデューサーに言うんですね！

村瀬 そうなんです。吉成監督に話しているのに堤さんと会話しているという、それが一番最初の印象です(笑)。でも立場上しゃべらなくてはいけませんし、TVシリーズの時にはもっと打ち解けた関係になれたと思います。'15年にTRIGGERの皆さんと一緒にヒューストンのアニメイベントに出席したんですけど、その時がきっかけかもしれません。そもそもアニメ作品のイベントでスタジオの人と海外に行くということも初めての経験でしたし、クリエイターの方とこんなに親しく関わったこともありませんでした。だから『LWA』を思い出す時はTRIGGERの皆さんのことを思い出してしまうんです。垣根を越えて一緒にやってきたという特別な思いがありますね。

――『LWA』への思いを改めて聞かせていただけますか？

村瀬 ええと……何だろう……ちょっと待ってくださいね……『LWA』かあ……。私にとって初めてオーディションで受かった役ですが、5年というのはあっという間でした。すごく……特別ですね。スーシィがなかったらたぶん他の仕事もできてなかったんじゃないかと思いますし、スーシィをやってからウィキペディアもできたんです！　人に知ってもらう全てのきっかけがスーシィで、声のお芝居というものを感じたのも全てスーシィ。だから、私の原点、全ての始まりです。もっともっと『LWA』には続いてほしいなって願っていますし……何だろ……。愛してます！　……とても愛しい作品です。

アマンダ・オニール

Amanda O'Neill

出身地／アメリカ　身長／167cm　体重／51kg　B86/W58/H87　血液型／O-　誕生日／3月17日

自分を縛るルールや規則が、心の底から大嫌い……という、ルーナノヴァ魔法学校でもトップクラスの不良娘。勝ち気な口調で教師に対しては反抗的な態度を取るばかりでなく、授業態度も至って不真面目（なので、成績はあまり芳しくない）。そればかりか、しばしば学校の倉庫に忍び込んでは、中に収蔵されているお宝を盗み出そうとするなど、問題行動も多い。

その一方で、気に入った相手の面倒はとことん見ようとするなど、姉御肌な一面も。ダンスやパーティが好きという明るく快活な性格もあり、前向きなアッコと意気投合。よく一緒に遊ぶようになってからは、学校生活を楽しんでいるようでもある。

またホウキの扱いがうまく、運動神経も抜群。アッコとエイブルトン校に潜り込んだ際は、暴走する鎧相手に一歩も引かない戦いぶりを見せた。

Comment from
志田有彩

◆ アマンダ・オニール役 ◆

Q：ご自身の役柄、作品を終えての感想を教えてください。

作品は一段落しましたが、私の中で「終わった」という気持ちになっていません。
まだまだアマンダでいたいし、アッコと、みんなと騒ぎたい!!
まだひとりでホウキに乗れるようになったアッコとツーリングしてないですからね(笑)。

Q：印象的なシーン、忘れられないシーンやこの場面、というのがありましたら教えてください。

ホウキレースで戦い、アッコが半魚人になり、コンス回で胸熱！　ダイアナ回で涙……印象的なシーンは沢山あります!!　でも!!　ここはやっぱり男装アマンダ回(第17話)!!!　本気で、思いっきり出し切りました。
女の子だってイケメンなんだ♡って思ってもらえたら嬉しいです。
そして忘れられないシーンはここもやっぱり第17話から……夕日をバックにアッコとホウキに乗って帰っていくシーン。あの瞬間、マイク前の潘ちゃんと私は、本当にアッコとアマンダでした。

上は第17話、エイプルトン校に隠されているという聖杯を探しに、学校に潜入した際のアマンダ。スーツをビシッと着こなし、髪をオールバックにするなど、男装も実に似合っている。下は、アマンダのアクション参考。カンフースター風にホウキを構えた姿も決まっている

ルーナノヴァのアウトローは魔法のホウキがお得意

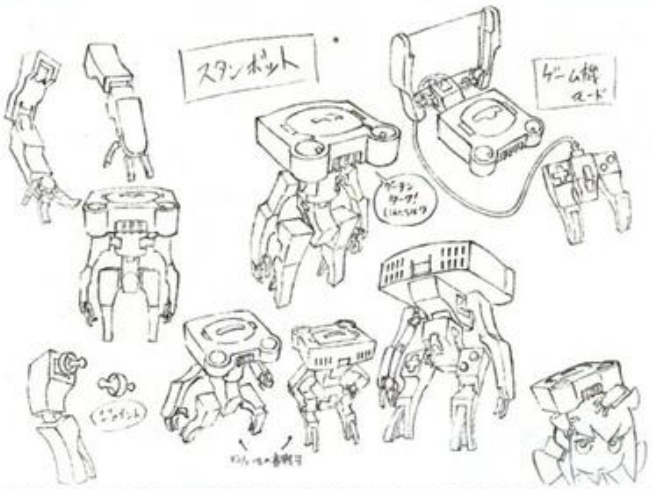
アマンダの得意技といえば、やはり飛行魔法。第3話で開催された「ルーナノヴァ杯ホウキリレー」では、歴代の魔女たちが誰も乗りこなせなかったという伝説のホウキ、流星丸に果敢に挑戦。他にも、たびたび華麗なホウキ操縦でアクロバット飛行を見せてくれる。また、ホウキの扱いに慣れているせいか、身体能力も非常に高く、第17話ではエイプルトン校の男子生徒・ルイスを相手に見事な剣さばきを披露。男子顔負けのアクションシーンも見ものだ

コンスタンツェ・アマーリエ・フォン・ブラウンシュバンク＝アルブレヒツベルガー

Constanze Amalie von Braunschbank Albrechtsberger

出身地／ドイツ　身長／152cm　体重／41kg　B76/W55/H80　血液型／AB+　誕生日／10月12日

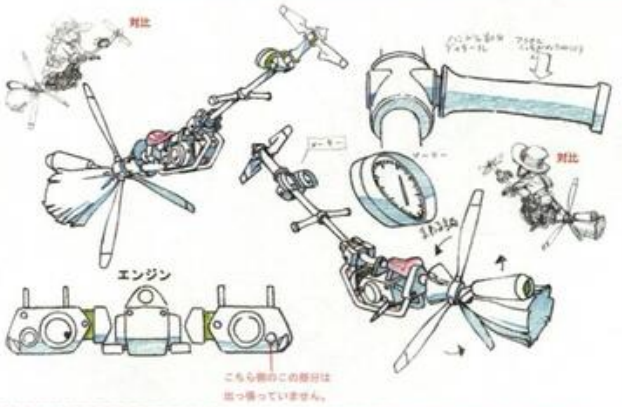
基本的に、あまり表情を表に出すことのないコンス。それだけに第18話のラストシーンで見せた笑顔は、強く印象に残る。下は、そんなコンスがいつも連れて歩いている、自作の自律型ロボットの「スタンポット」。実は1台きりではなく、複数台が存在している



寡黙というよりはほとんど無口。表情ひとつ変えることなく、黙々と自分の道を突き進むコンスタンツェ（愛称は「コンス」）。彼女にとって一番の興味の対象は、何といっても機械いじり。ルームメイトのアマンダやヤスミンカと一緒にいるときでも、ドライバー片手に機械いじりをしていることが大半。そんな寡黙な性格ゆえに、人とのコミュニケーション能力はかなり低く、なかなか自分の意思が伝わらないこともあるようだ。

また、好きなものに対する思いの強さは、どこかアッコと一脈通じるところも。「ワイルドハント」に出場した際は、アッコの協力を得てお手製の巨大マシンを制作し、大活躍。普段は見せない笑顔が印象的だった。

コンスタンツェの表情集（ラフ設定）。頭の上にかけているのは、機械工作の際に使うゴーグル。彼女にとってはなくてはならない道具だ。左下は、コンスが自作、メーターやハンドル、プロペラをつけたカスタムホウキ



寡黙な表情の裏に隠された尽きることのない機械への情熱

度を越した機械への情熱ゆえに、ルーナノヴァの教師陣からは問題児扱いされているコンス。だが、魔術と機械を合体させて作り出すアイテムは、いずれもかなり高度。中でも「ワイルドハント」の際に乗り込んだ巨大ロボ・グランシャリオンは、彼女の一大傑作だろう

Comment from 村川梨衣

◆ コンスタンツェ・アマーリエ・フォン・ブラウンシュバンク＝アルブレヒツベルガー役 ◆

Q：ご自身の役柄、作品を終えての感想を教えてください。

コンスは、リアクションはするけど、言葉として何かを発信するということはありませんでした。
しかしそこがコンスの可愛さであり、魅力のひとつだと思っていて。
けれども、最終話の台本をいただいて、コンス初の台詞(うわ～！を含めると二言目！)を拝見した時はやっぱりどうしたってとても感動しましたし、嬉しかったです。
そしてコンスを語る上で外せないのは、コンスはリアクションがたまらなくかわいいんですよ!!!
一挙一動が尊みあふれていて目が離せません。スタンポットちゃんとのツーショットも激かわで最高です！
スタンポットちゃんがちょこんとくっついてコンスの頭に乗ってるのがかわいくて好きです！
そしてスタンポットちゃんもかわいくて好きです!!
ちっちゃくてかわいいです～♪
そして、兼役のワンガリですが、コンスとは対照的で喋る喋る！(笑)　実況するので！(笑)
実は、コンスというメインキャラを担当させていただいている中で、ワンガリというがっつり登場もして喋るキャラを兼ねるというのは念願だったところもあったのでとても嬉しかったです！　感謝でございます！
(あ、ちなみにスタンポットちゃんも私が声を担当しておりました！)
リトルウィッチアカデミア最高です!!

Q：印象的なシーン、忘れられないシーンやこの場面、というのがありましたら教えてください。

挙げはじめると第１話から振り返ることになるくらい全編最高でしたので、ここはコンスに特化させていただきまして……。
やはり第18話のコンスのラストの笑顔!!!!!
これは何者にも代え難い～～～～～～とってもとっても尊かったです……。かわいすぎて尊すぎて泣きました……。はぁ～～～～～～最高かよ……。と思いました……。第18話は総じて最高でしたが！　スタンポットちゃんがたくさん出てきたところもかわいくて好きです！　グランシャリオンもかっこよかった!!
あとは最終話のコンスが喋ったところは先程お話ししたようにとても嬉しかったですし、他のキャストの方々もすごい！喋った！と驚いていました！(笑)
そしてあのコンスが発言してしまう程……と考えると、コンスが喋るということの意味がすごくて、グッときます。アッコ良かったね……！　毎話毎話胸熱展開なのに最終話は更に更に最高のクライマックスという感じで、誠に胸熱でした…！　ひとりひとり、バトンと思いをアッコとダイアナに託して、そして２人もみんなの思いを受け取って、決める……！　最高か～～～～～！という感じでした！

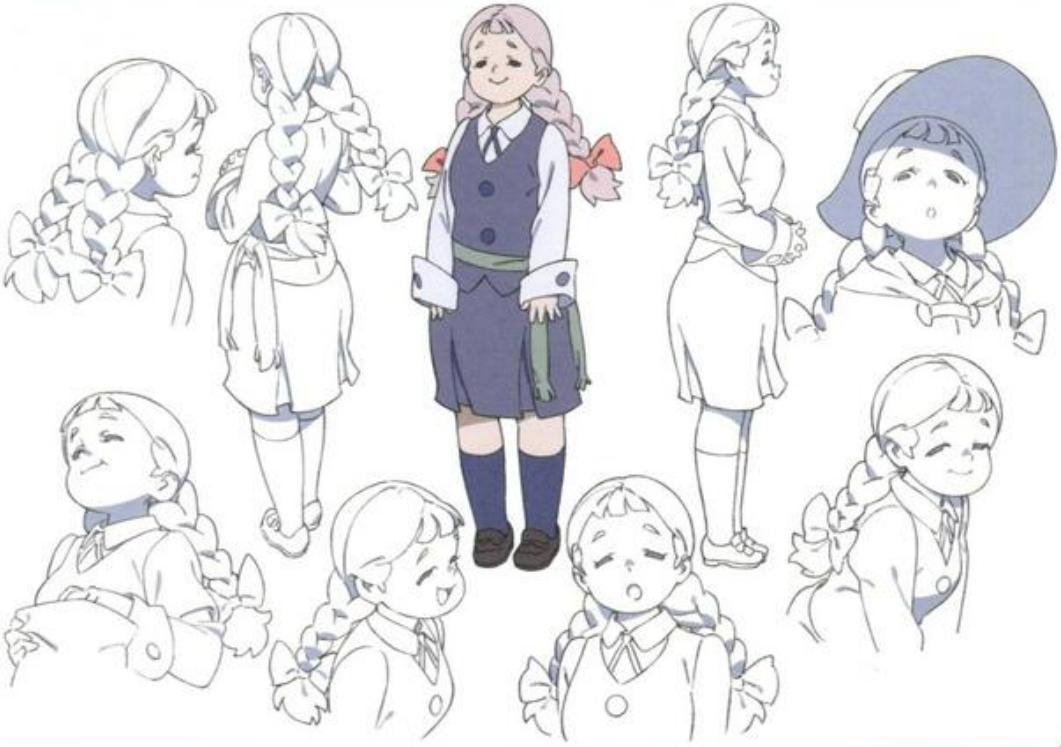
ヤスミンカ・アントネンコ

Jasminka Antonenko

出身地／ロシア　身長／165cm　体重／69kg　B91/W82/H90　血液型／O-　誕生日／11月1日

ルーナノヴァ魔法学校一、二を争う問題児であるアマンダたちと仲のいい、ロシア出身の女の子。仲間のコンスタンツェと同じく、彼女もほとんど自分から話しかけることはなく、気性の激しいアマンダとは打って変わって、性格は穏健。むしろ、本当に他人の話を聞いているのかどうかすら怪しいほどのマイペース・キャラでもある。

そんな彼女の特徴といえば、やはり常にお菓子を手放さないこと。授業中はもちろんのこと、どんなトンでもない騒動に巻き込まれたときも、手にはしっかりとスナック菓子の袋が握り締められている。しかも、落ち込んでいるアッコを見てお菓子を差し出すなど、ヤスミンカにとってお菓子はコミュニケーションのツールでもある。その穏やかな笑顔と言葉は、周りの空気をいつの間にか和ませてしまうのだ。



いつもにこにこと笑顔を浮かべ、おいしそうにお菓子を頬張っているヤスミンカ。ふっくらとした体型は、やっぱりお菓子のせい？　右上は、そんなヤスミンカの表情集(ラフ設定)。極端な糸目で、驚いた表情のときも瞳はほとんど開かない。喜怒哀楽の表情変化の方向性が描き込まれているが、ほとんど変わったように見えないところも面白い

Comment from
上田麗奈
◆ ヤスミンカ・アントネンコ役 ◆

Q：ご自身の役柄、作品を終えての感想を教えてください。

どんなことがあってもマイペースに、自由に行動できるのがヤスミンカのかわいいところ。
一緒にいるだけで落ち着くような、ふんわりやわらかい雰囲気を持った女の子です。
わたしもヤスミンカともっともっと一緒にいたいなぁ。
無事に最終話まで終えられた満足感と同じくらい、まだまだ足りない！一緒にいたい！という気持ちにあふれています。

Q：印象的なシーン、忘れられないシーンやこの場面、というのがありましたら教えてください。

第13話の、ロッテがダイアナに対して珍しく声を荒げるシーン……うるっときました……！
何だかんだ、絆が深まって、認め合っているようすが本当に素敵でした。

ヤスミンカがいつも持ち歩いているお菓子の設定(『魔法仕掛けのパレード』より)。やはりメインはポテトチップスやプレッツェルといったスナック菓子のようだ。パッケージが、実際の商品のパロディになっているところも注目

穏やかな性格とは裏腹に意外と俊敏な力持ちキャラ?

そのふくよかな体型もあり、パッと見た印象では運動神経が良さそうには思えないヤスミンカ。しかしときには、コンスタンツェを抱えてホウキから飛び降りるなど、意外な一面も。いざというときに俊敏に動く、そのギャップも彼女の魅力だ

ダイアナ・キャベンディッシュ

Diana Cavendish

出身地／イギリス　身長／168cm　体重／49kg　B85/W57/H86　血液型／B-　誕生日／4月30日

伝説の魔女「ナインオールドウィッチ」のひとりであるベアトリクスを始祖に持つ、名門・キャベンディッシュ家に生まれた生粋のお嬢様。自らの出自と血統にプライドを持っているだけでなく、魔女としての実力も折り紙付き。「ルーナノヴァが創設されて以来の優秀な生徒」と言われるほど、優れた才覚の持ち主でもある。

落ちこぼれのアッコに対しては、彼女の魔女としてのプライドが許さないのか、強く当たることもしばしば。しかしその裏では、体面を気にすることなく思ったことをすぐに行動に移せるアッコのことを、うらやましく思っているようでもある。しかも2人は子どもの頃、シャイニィシャリオに夢中になっていたという共通点も……。魔法が時代遅れになりつつあることに、最も危機感を抱いている人物でもある。

伝統あるキャベンディッシュ家の跡取りとして、当初はツンと澄ました表情をしていることの多いダイアナ。しかしストーリーが進むに従って、豊かな顔を見せることになる。そんな彼女の成長、変化もまた『LWA』の見どころのひとつだ

2

1

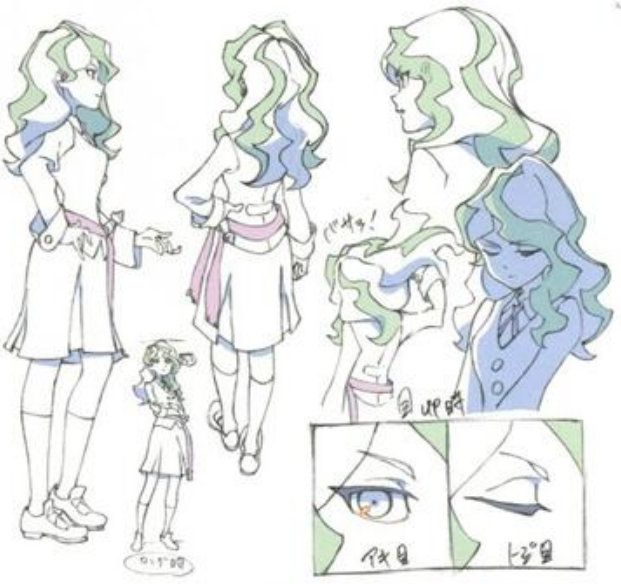
4

3

6

❶第10話、ハンプリッジ伯爵のパーティに出席したときのドレス姿。❷第19話、晩餐会の際の清楚なドレス姿。❸第20話で儀式に参加した際の服装。❹同じく第20話に登場した私服（ラフ設定）。❺ルーナノヴァの学生服を着たダイアナ。制服姿にもかかわらず隠し切れない気品が漂う。❻第19話に登場した乗馬服姿のダイアナ。イギリスの名家の生まれだけに、乗馬も得意

5



名門出身貴族のプライドと魔法復活に懸ける情熱

ダイアナが、単なる高飛車なお嬢様なのではなく、誰よりも努力を重ねていることは、劇中でもたびたび描かれてきた。魔法衰退の危機を誰よりも感じているからこそ、自分の知識と技術を磨き、魔法の未来を信じる。まさにダイアナは、努力型の秀才なのだろう。

日笠陽子

Character Voice Interview

●ひかさ・ようこ／声優。アイムエンタープライズ所属。代表作に『けいおん!』（秋山澪）、『Re:CREATORS』（アリステリア・フェブラリィ）、『NEW GAME!』（八神コウ）など

ダイアナ・キャベンディッシュ
Yoko Hikasa

オーディションで出会った運命の3人

――TVシリーズの最終回を迎えてどんなお気持ちですか。

日笠　アニメミライ版から『LWA』に関わらせていただいていますが、その段階ではまさかこんなに長く続くとは思ってもいなかったですね。今回のTVシリーズまで走り続けることができたのは、『LWA』の続きが見たいという方々の思いが、きちんと届いていたからだと思います。私も「始まった作品はいつか終わる」ということは、理解していますが今回の最終話（第25話）は……受け入れがたかったです。もちろんすべてを出し切ったという気持ちはあるんですが、まだ『LWA』の世界にいたいから、あと30年くらい続いてほしい。終了したという言葉を使いたくない、という気持ちですね。

――日笠さんがダイアナと初めて会ったのは'13年公開のアニメミライ版ですよね。ダイアナとの出会いにはどういう経緯があったのですか。

日笠　最初にオーディションがあったんです。テープオーディションの次に、スタジオでオーディションをするという本格的なもので、すごいなと思っていました。しかもスタジオオーディションの時に、同じ時間にはんめぐ（潘めぐみ）と日髙（のり子）さんがいたんです。

――おおっ、すごいめぐりあわせです。

日笠　怖くないですか（笑）!?　現場で「はんめぐ！」と呼びかけたのを覚えています。当時はまだ、はんめぐとはいっしょの現場はあまりなかったんですけど。いつかいっしょにできるといいよねと言っていたら『LWA』で共演が決まったんですよ。

――なぜ自分がダイアナ役に選ばれたのかスタッフに理由を聞いたことは？

日笠　TVシリーズの収録の後に、スタッフさんと食事をすることがあって。怖いもの見たさで聞いたことがあります。ただ、私がダイアナ役になった理由は、あまり面白いエピソードではなくて。オーディションにいたスタッフさんたちが満場一致だったそうなんです。ありがたい話なんだけど、ライバルがいてデッドヒートみたいな話だったら良かったなって（笑）。

――アニメミライ版や劇場版の収録はどんな様子でしたか？

日笠　アフレコ現場に行ったら、皆さん、役にぴったりでした。折笠（富美子）さんのロッテやミッチェル（村瀬迪与）のスーシィはすごくぴったりで。しかも、声質が被る人がいない。本当に絶妙なキャスティングだなと思いましたね。アニメミライ版も劇場版も収録に時間がすごくかかったのを覚えています。たしか収録日が日曜日だったんですが、夜になるとスタジオの周りのお店が全部閉まっちゃうんです。音響のスタッフさんがおにぎりを買ってきてくださって。スタジオの中でみんなで一緒に食べました。みんなで一生懸命仕事をするとこんなにご飯が美味しいんだと思いましたし、一緒に食べたことでファミリー感というか、絆が強まったなと思いました。

ダイアナが深く掘り下げられたTV版

――TVシリーズの制作が決まったときはどんなお気持ちでしたか？

日笠　私たちの『LWA』への思い入れがあまりに強かったので、劇場版のあとにこそっとスタッフさんからTVシリーズの話を聞いたことがあったんです。でも、正式に放送が決まるまでは一切、具体的な話はありませんでしたね。私も「放送が始まるまでは油断するな」と教えられてきたので、ただひたすら発表を楽しみにしていました。

――TVシリーズでは出会いから描き直すことになりました。日笠さんはどのように受け止めていましたか。

日笠　ダイアナはそれほど変化がなかったので私の戸惑いはなかったんですが、はんめぐがすごく悩んでいて、それが全部アッコの芝居に出ていたんです。「（TVシリーズになって）アッコがわからない。アッコが遠くに行っちゃった」と思っていたらしくて。彼女は本当に素直なので（笑）。収録中に集中が途切れて、感情がつながらない感じがあったんです。はんめぐの悩みに私はすぐ気づくことができたんですよ。たぶん、私ははんめぐとどこか通じているところがあるんでしょうね（笑）。でも、私は人の悩みの相談に乗るのが苦手なので、はんめぐの話を聞くことしかできなくて。はんめぐのガス抜きになれば、と思っていろいろな会話をしました。そうしたら、はんめぐは自分で解決策を見つけて。自分で立ち直っていったんです。

――日笠さんの中でダイアナの印象は、どのように変化していきましたか。

日笠　最初はアッコのライバル的な存在だと思っていました。ツンツンしているけど、イヤなツンツンではない。TVシリーズでダイアナ個人の内面であったり、思いが描かれるエピソードがあって。ダイアナの根源はアッコといっしょだということが明らかになるんですよね。だから、ダイアナは余計にアッコを意識していたんだなと。

――TVシリーズでは、ダイアナが実はシャイニィシャリオに憧れていたという過去が明らかになりましたからね。でも、彼女はそれを隠していた……。

日笠　ダイアナは普段から自分の感情を押し殺していて、アッコみたいに落ち込んだり、泣いたり、嫌がったりしない。『LWA』に登場する人物の中で一番、真面目で真摯なんです。過去に魔法が使えなくなったことがあるけれど、ダイアナはそれを努力で乗り越えているんですよね。落ち込んでいるアッコにその過去を語って、あなたも努力すれば乗り越えられると言ったダイアナは本当にすごいなと思いました。

――物語が進むにつれて、ダイアナとアッコの関係性が変わっていくのも見ごたえがありました。

日笠　ダイアナは自分の出生の関係で「伝統」というものに固執していて。新しい考えをもったアッコに反発してしまう。でも、心のどこかでアッコのすごさを認めていて。悔しいという気持ちも出せなくて。最終的にはそれを全部認めることで、器の大きさを見せつけることができたなと（笑）。自分を認めることも、ライバルを認めることも、人間が大きくないとできないことだと

はんめぐの声、息、動きに全神経を集中させて、シャイニィアルクを一緒に放ちました

思うんです。『LWA』でアッコも成長していますが、ダイアナもいっしょに成長することができたと思います。実は第25話の台本が私のもとに届いたときに「はんめぐにLINEしよう」と思ったんです。その瞬間に、はんめぐからポンとLINEが届いて。「今LINEしようと思ってました」って。（私とはんめぐは）変なところで通じているなと思いました（笑）。

――第25話のクライマックスではアッコとダイアナはいっしょにシャイニィアルクを叫んでいますよね。

日笠　そうなんですよ。あの叫びは長かった（笑）。十数秒叫び続けなくちゃいけなかったんです。2人で声を合わせて技の名前を長く叫ぶのは大変なんですよ。でも、なぜかはんめぐとはテスト収録の一発目から声が合って。私たち自身もびっくりしました。

――おお、すごい！

日笠　何回も叫ぶことはできないので、本番（本収録）の時は一回で決めたいと思ったんです。それで私ははんめぐに「自分が気持ちいいようにやっていいよ」と言ったんです。私はダイアナだから、アッコに合わせるつもりでした。横にいるはんめぐに全神経を集中させて、アッコの息づかいや動きをすべて読み取りながら、叫んだことを覚えています。『LWA』であんなに緊張した収録はなかった！（笑）　その本番が終わった直後に感想を伝えてくださったのは日髙さんで。「すごーい！　あんなに収録前は緊張していたのに」って一緒に喜んでくださいました。日髙さんは最初から最後までずっと見守っていてくださったので本当に嬉しかったです。

――日髙さんもシャリオも、2人を見守る存在だったんですね。

日笠　そうなんですよ。今回のTVシリーズで嬉しかったのは、シャリオとクロワの関係が描かれたことですね。シャリオとクロワは、アッコとダイアナよりも上の世代ですけど、2人とも自分なりに魔法を守ろうとしていたわけで。その2人が見守っている中で、アッコとダイアナが最後の魔法を使えたのも良かったなと思います。

――ダイアナがシャリオに憧れている姿は第1話で描かれています。

日笠　シャリオのショーの客席にダイアナがいるんですよね。ダイアナはアニメミライ版の時からショーの客席にいて、キャスト陣の間では話題になっていたんですよ（笑）。でも、まさかこの第1話のショーの時に、シャリオがダイアナから魔力を吸っていたとは思ってもいませんでした。スタッフの皆さんは「アニメミライ版のシャリオショーにダイアナが来ていた」ことから今回の展開を考えたんだと思うのですが、これぞオリジナル作品だからこその想像力だなと思いました。

――ダイアナを取り巻くハンナ、バーバラの2人の印象はいかがですか。

日笠　ハンナ、バーバラの2人は、ダイアナに利害関係があるから一緒にいるわけじゃないんですよね。ダイアナのことが本当に好きだから、そばにいてくれるんです。アッコとハンナ、バーバラはめっちゃ仲が悪いのに、アッコがダイアナを連れ戻したときに、2人が「ありがとう」と言うところがすごくかわいいなと思いました。

スタッフとキャストの垣根を越えた作品

――日笠さんご自身がダイアナと似ていると思う部分はありますか？

日笠　ないです（笑）！　なので、オーディションの時に満場一致になったのか、私自身はわからなかったんです。私はむしろアッコの性質に近くて、嬉しかったり泣いたり悩んだりするタイプなんですよね。けっこう私ウェッティ（泣き虫）なので（笑）。でも、アッコとダイアナの根源は一緒だと考えると、それは良かったのかなと思いますね。私自身は一般の家庭の出身だし（笑）、ダイアナとは似ているところはほとんどないんですけど。きっとスタッフの皆さんは、ダイアナの生まれの高貴さよりも、ダイアナのハートの部分に焦点を当てて、ハートが近い人を選んでくださったのかなと思いました。あと、昔、先輩方から「日笠の声質は優等生の声」「難しい言葉をしゃべっても聞き取れる声」と言われたことがあるんです。だから、説明ゼリフがある役につくことが多いんですよね。それもあるのかな。

――先ほど日笠さんはウェッティだという話がありましたが、収録中に感情がたかぶったときはありましたか？

日笠　ありましたよ。第23話でダイアナがアッコに話すときに、ダイアナのときの思いと日笠の思いがわーっとあふれて出ちゃって。はんめぐはよく泣くんで。釣られないようにしようと思ったんですけど、第23話でアッコとシンクロしてしまったんですね。そこで涙が出ちゃったことはありましたね。

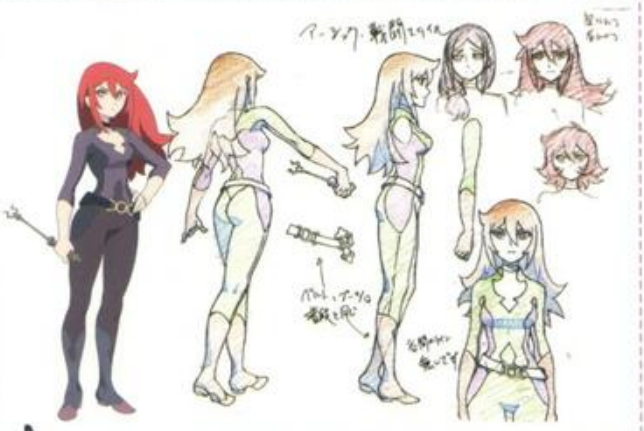
――『LWA』という作品とも長いお付き合いになっていらしたと思います。日笠さんにとって『LWA』とはどんな作品になっていますか？

日笠　『LWA』はアニメ業界をモチーフにしていると聞いたことがあるんです。吉成（曜）さんは作画の人たちからは憧れの存在だと聞きました。その吉成さんが指揮を執って、若手を育てるという。アニメミライになぞらえたテーマの話になってる。アッコは憧れの人を目指して、しっちゃかめっちゃかなことをやって、そんな人でも未来を変えられる。アニメ業界を担っていけるんだと。吉成さんは優しい人なんだなと思いました。最初は吉成さんも寡黙でいらしたんですが、周りのキャストが心を解きほぐしてくれて、スタッフとキャストの垣根がない現場になったなと思います。私はみんなで放送を観るのが大好きなので、はんめぐに音頭を取ってもらって第1話の放送の時に、スタッフとキャストの皆さんで集まってオンエアを観る会を開いたんです。そうしたら、TRIGGERさんがスタジオを開放してくださって。みんなで一緒に楽しめたのが嬉しかったですね。はんめぐとLINEをしているときに、よく『LWA』の話をするんですけど、いつも「この感情をなんて言えばいいんだろう」と『LWA』にふさわしい言葉を探しているんです。「好き」？　「家族」「友情」？　結局、まだいい言葉が見つかっていないんです。世界中のポジティブなワードをギュッとまとめた言葉を言いたい。続編が決まるまでにいい言葉を探しておきます。

シャリオ・デュノール&アーシュラ・カリスティス

Chariot du Nord & Ursula Callistis

出身地／フランス　身長／170cm　体重／53kg　B86/W58/H87　血液型／AB-　誕生日／2月20日



アーシュラ・
カリスティス

個性の強いルーナノヴァ魔法学校の教師陣の中では、地味で目立たずメガネキャラのアーシュラ先生。いつも困ったような表情をした彼女だが、その正体は、かつて「シャイニィシャリオ」という名前で、世界中に魔法ブームを巻き起こした張本人。アッコはなかなか気付かなかったが、彼女が魔女の道を目指すきっかけになった、憧れの存在に他ならない。

「魔法について誤ったイメージを広めた」と評され、魔女界においては決して、評価が高くないシャリオ。学生時代は魔法のセンスはあるものの、うまく使いこなすことができないこともしばしば。もしかするとアーシュラ先生は、光るところはあるけれど劣等生なアッコに、自分の若い頃の姿を重ねて見ていたのかもしれない。

そんな彼女が学生時代に起こした事件の顛末は、本作のシリーズ後半で詳しく描かれることになる。

第15話でアッコが捕らわれた際、ついに正体を明らかにするアーシュラ。戦闘服に変身してのアクションシーンも印象的だった。右は、戦闘服姿のアーシュラのポーズ参考(ラフ)。いつもとは打って変わって、表情もりりしい

シャリオ・デュノール

ルーナノヴァ魔法学校に在籍時のシャリオ（上は表情集、右は学生服姿の全身設定）。当時はショートカットだったことが分かる

世界各地で魔法ショーを開き、ブームを巻き起こしたシャリオ。右は、ショーで披露していた変身形態（ラフ設定）。鳥や人魚に変身し、空を自在に飛び回る姿は、子供時代のアッコやダイアナたちを魅了した。

アッコが憧れる「月光の魔女」は天性のセンスと努力を兼ね備えた才女

かつてのシャイニィロッドの持ち主でもあり、また封印を解くための「七つの言の葉」を集めていたシャリオ。魔法に関するセンスは一流だったものの、ルーナノヴァに入学当初はうまく使いこなせず、落ち込むことも多かった。彼女もまた、努力の人だったのだ。

日高のり子

Character Voice Interview

●ひだか・のりこ／声優、女優。コンビネーション所属。代表作に『タッチ』(浅倉南)、『らんま1/2』(天道あかね)など。GAINAX作品『トップをねらえ!』(タカヤノリコ)『ふしぎの海のナディア』(ジャン・ロック・ラルティーグ)に参加

シャリオ・デュノール
アーシュラ・カリスティス
Noriko Hidaka

私の熱血声を聴くと、皆さん血がたぎるんでしょうね

知りながら収録したアーシュラの過去

――日高さんとシャリオとの出会いは何でしたか?

日高 アニメミライ2013版のオーディションです。そのオーディションの場では潘(めぐみ)ちゃん(アッコ役)や日笠陽子ちゃん(ダイアナ役)とも会ったと思います。アニメミライは「若手アニメーター育成プロジェクト」でしたから、アフレコ現場に若手アニメーターの方々が見学にいらしていて、いわゆるTVアニメとは違う雰囲気がありましたね。その後完成したアニメミライ版の『LWA』を観たら、すごくおもしろかったんです。絵の動きも素晴らしいし、キャラクターひとりひとりが個性的でそれぞれの人生がある。アニメミライ一回きりで終わってしまうのはもったいないという思いがあったので、その後の劇場版が決まったときは本当に嬉しかったですね。

――劇場版の収録はいかがでしたか。

日高 もう一度あの作品ができる嬉しさもありましたし、アーシュラ先生とシャリオはどこまで描かれるのかな?という興味がありました。アニメミライの延長線上ということで、彼女のユニークな部分がちょっとだけ描かれていて。メガホンを持ってマイクパフォーマンスをするシーンがあったんです。「こういうこともする人なんだ!」という驚きがありました。でも、私はこの時、トラブルを乗り越えるためにとっさに行動しただけで、マイクパフォーマンスが得意な設定ではないと思っていたんです。ところがのちのちTVシリーズの第25話でクロワから「マイクパフォーマンスは得意でしょ?」と言われて。ああ、マイクパフォーマンスは得意だったんだ、劇場版のメガホンはここにつながっていたんだと驚きましたね。最後の最後で知った衝撃の事実でした(笑)。

――劇場版の後、TVシリーズが決まってどんなお気持ちでしたか?

日高 アニメミライ版の時も、その先があるとは思っていなかったし、劇場版の時もクラウドファンディングで資金を集めていたので、その気持ちに応える作品という印象があったんです。いつかTVシリーズにならないかなと思っていたので。お話が来た時には、やった!待ってましたという気持ちでいっぱいになりましたね。

――TVシリーズのシャリオ(アーシュラ先生)はどんな印象でしたか?

日高 実はアニメミライ版や劇場版の時のアーシュラ先生は、過去にシャイニィシャリオだったということと、何らかの理由があってルーナノヴァで先生をしている、という形でしか描かれていなくて。皆さんが映像で受け取ったものと同じぐらいの情報しか知らなかったんです。細かい設定を伺ったこともなかったし、大人しくてぼんやりしていて上の先生方に叱られることもある先生……くらいの印象を持っていたんですね。ところがTVシリーズの第1話のアフレコの時に、収録前に吉成(曜)監督から呼ばれて、私だけがお話を伺う機会があって。そこで「アニメミライや劇場版とアーシュラ先生の描き方が変わります。アッコ役の潘ちゃんたちには内緒にしてもらいたいんですけど、実は……」とTVシリーズ後半の展開を聞いたんです。「過去にシャリオは、アッコの魔法を使う力を吸い取ってしまっていて、アッコに悪いことをしてしまったという気持ちがあるんですよ」と。これはアニメミライ版や劇場版との大きな違いでしたね。私はこれまで『LWA』はアッコやロッテ、スーシィとその世代の女の子の成長物語だと思っていて、シャリオは彼女たちの目標のひとつだと思っていたんです。ところがシャリオがみんなに影響を与えていたと聞いて驚いてしまいました。とくにダイアナにまで影響を与えているとは考えたこともありませんでした。

――そのことでアーシュラ先生のお芝居は変わったのでしょうか?

日高 そうですね。第2話でアーシュラ先生がたくさんの本を持って廊下を歩いていたら、(ゴブリンがぶつかって)本を跳ね飛ばしてしまうというシーンがあるんですが、その本を空中で拾い集める時、私は最初「一生懸命拾い集める」という感じで演技をしたんです。そうしたらスタッフさんから「アーシュラ先生にとって空中に舞っている本を拾い集めるなんてお手の物なんです。むしろ完璧にキャッチしてしまったから、ごまかそうとしているくらいの感じで〝わざとらしく〟やってください」と言われたんです。そうか、アーシュラ先生は『デキる人』なんだな、と。そうやってダメ出し(演技の修正指示)をいただいて、それに合わせて芝居をやり直すことによって、少しずつTVシリーズ版のアーシュラ先生を肉付けしていった、という感じがあります。

――日高さんは「本当はデキるけれど、隠している」というお芝居をしなきゃいけなかったわけですね。

日高 その辺りのさじ加減がすごく難しかったですね。あまりやり過ぎると「わざとらしい」というダメ出しをいただいちゃうんです。役者にとって「わざとらしい」というダメ出しは、もらってはいけない基本的なダメ出しなので「そんな言い方ひどい!」って思いながら(笑)。手探り状態でアーシュラ先生を作っていきました。

――微妙なニュアンスが求められる役柄だったんですね。

日高 そういう意味では、私の役が一番おもしろいんですよね。答えが見えない中で答えを見つけていく役柄でしたから。全25話を通してアーシュラ先生とシャリオを完成させていったといっても過言ではないと思います。

――日高さんのキャスティングは『LWA』スタッフのGAINAX時代の先輩にあたる、庵野秀明さんの監督作

品『トップをねらえ！（以下、トップ！）』のヒロイン・タカヤノリコのイメージがあったそうです。それはご存知でしたか？

日髙　そのことを知ったのはTVシリーズの収録が始まってからです。第3話の収録が終わったあと、中入り（制作途中）のパーティがありまして。そのときに吉成監督や堤（尚子）プロデューサーが『トップ！』の大ファンだということや「私の声が作品の中に流れることが嬉しい」ということをお話ししていただきました。アニメミライ版や劇場版のときはそんな話は全然していなかったので、そうとは思っていなくて、『トップ！』とつなげて考えることが全然なかったんです。『トップ！』を見てきた世代の方が、今『LWA』に関わっていることが分かって嬉しかったです。

――『LWA』に『トップ！』らしさやGAINAXの血脈を感じるところはありましたか？

日髙　そうですね。ゲストで参加されるキャストの皆さんが、外国映画の吹き替えで活躍されていらっしゃる方が多いところですね。堀江美都子さん（ウッドワード役）であったり、安原義人さん（シャリオのマネージャー役）であったり、多田野曜平さん（ホルブルック氏役）であったり。きっとTRIGGERのスタッフさんや音響スタッフの皆さんが「あの映画のこのセリフの感じが欲しい」とリクエストしたんじゃないかな。そういう感覚がGAINAXさん的だなと思いました。

――そうなんですね！

日髙　『ふしぎの海のナディア』で清川元夢さんがガーゴイル役をやっているときに、庵野監督がずっと「青筋仮面（『秘密戦隊ゴレンジャー』の敵役）がカッコよかった」と何度もおっしゃっていて。庵野さんはそういうキャスティングをするんだなと思っていたんです。作品から自分が受けた感動を、そのまま自分の作品に注ぎ込む感じがあるんですよね。そこがGAINAXさんっぽいところだし、TRIGGERさんの作品に感じるところでもあるんです。

全世界の人々に届けてつなげて

――アッコというキャラクターに対してどんな印象をお持ちですか。

日髙　キャラクターって監督や脚本を書く方、絵を描く方の思いと役者本人が持っている要素が混ざり合って、成長していくものだと思うんです。最初の頃、潘ちゃんが演じるアッコを見ていると、昔の私と重なる感じがありました。実力が及ばなくても、気持ちだけで乗り越えようとするアッコの姿は、私が過去に演じた『トップ！』のヒロインと重なるところがありましたね。でも私がアッコを演じたら泣きながら頑張る、もっとめそめそしたキャラクターになっていたと思います。潘ちゃんは前向きなエネルギーをズドンと発射するタイプで。潘ちゃんが全身全霊で取り組むことで、アッコが前向きに進んでいくキャラクターになったと思います。

――潘さんや皆さんはシャリオの真実を第22話の収録で知ったんだと思います。現場はどんな様子でしたか？

日髙　みんながシャリオの真実を知ったのは、第22話の台本を読んだときでしたね。みんなに「私が最初に聞いたのはこれだったの！」と言ったら、「ひえー！」って（笑）。みんな、アッコと同じ愕然とした気持ちだったと思います。第22話の収録の時点で私は今後どんな展開になるのかは知らなかったけれど、潘ちゃんが演じるアッコなら必ず乗り越えられるんじゃないかと思っていました。なぜなら「信じる心があなたの魔法」というシャリオの言葉を、アッコはずっと信じ続けているわけですよね。アッコは「信じる強さ」を持っているし、周りには彼女を支えてくれる仲間たちがいる。ダイアナがそばにいるのも大きいですよね。だから、どんな真実を知ってもきっと大丈夫だと私も信じていたんです。

――TVシリーズのシャリオと日髙さん、共通点があったのでしょうか。

日髙　シャリオが魔法ショーをやっていた頃、もっと過激な魔法を求められて追い詰められるというシーンがあるんですけど、そこで断れないところが私自身に似ているなと思いました。周囲の反響やマネジメントしてくれる人の気持ちに応えようとして苦しんで追い詰められていくことが私にもあるんです。そういう時に私は結構悩んでしまうんですけど、追い詰められきってしまうと逆に開き直っちゃうタイプなんですね。開き直ると超強くなっちゃうんですけど。そんなところがシャリオも似ているなと。吉成監督や堤プロデューサーがそこまで私のことを見抜いているかは分かりませんけど、重なる部分がありましたね。

――「アッコの魔力を奪ってしまった」シャリオの過去とアーシュラ先生を名乗る現在については、どのように受け止めていましたか。

日髙　シャリオは相手の気持ちを推し量り、くみ過ぎてしまうがゆえに吹っ切れない弱さがあるような気がしていました。でも、その弱さを力に変えることができるのがシャリオなんですよね。シャリオはアッコに謝るのではなく、飛べないアッコを飛べるようにしてあげたい、魔法が使えないアッコを使えるようにしてあげたいという気持ちを持っていて。その思いは「あたしがクロワの夢を奪った、あたしがアッコの才能を奪った。だから……もう何も奪わせない」というセリフになって爆発するんですよね。後半の収録では吉成監督が「命を削って叫んでください」と言ってくださって。思いっきりやることができました。

――第25話でシャリオはアッコたちと共にニューナインウィッチとなり、アッコに全てを託します。

日髙　ニューナインウィッチたちは全世界の人々に思いを届けて、それをつなげていきました。信じる心や強い思いが、最後に世界を救うんですよね。そこが『LWA』の気持ちがいいところで、私が好きなところなんです。そういう作品に出会うと、私も自分の中のエネルギーがふつふつと沸いてくるところがあって。やっぱり自分もそういうタイプの人間だったんだなって、自分のことも改めて認識させていただきました。第25話の収録が終わった時には、ひとつの大きなを仕事成し遂げた感じがありました。収録を重ねるうちに、何となく監督や堤プロデューサーの期待を勝手に感じてしまって。アーシュラ先生やシャリオを演じる上でも、ここで表現するべきことは何だろうと考えながらやっていたので、完結してオッケーが出たときには若干の安堵感がありました。吉成監督は普段あまり感情を表に出さない方なんですがニコニコしていて、それが本当に嬉しかったですね。「この後の作業を頑張ってください」と言ったら、「日髙さんの声が入っていれば大丈夫です」とおっしゃってくださいました。たぶん吉成監督も堤プロデューサーも、私の熱血声を聴くと、血がたぎる世代なんでしょうね（笑）。

――日髙さんにとって『LWA』はどんな作品になりましたか。

日髙　『トップをねらえ！』と同じように『LWA』も私にとって大事な作品になりました。『LWA』が、皆さんの人生において心の種火を「ぽっ」と燃やすような作品になればいいなと思っています。

クロワ・メリディエス

Croix Meridies

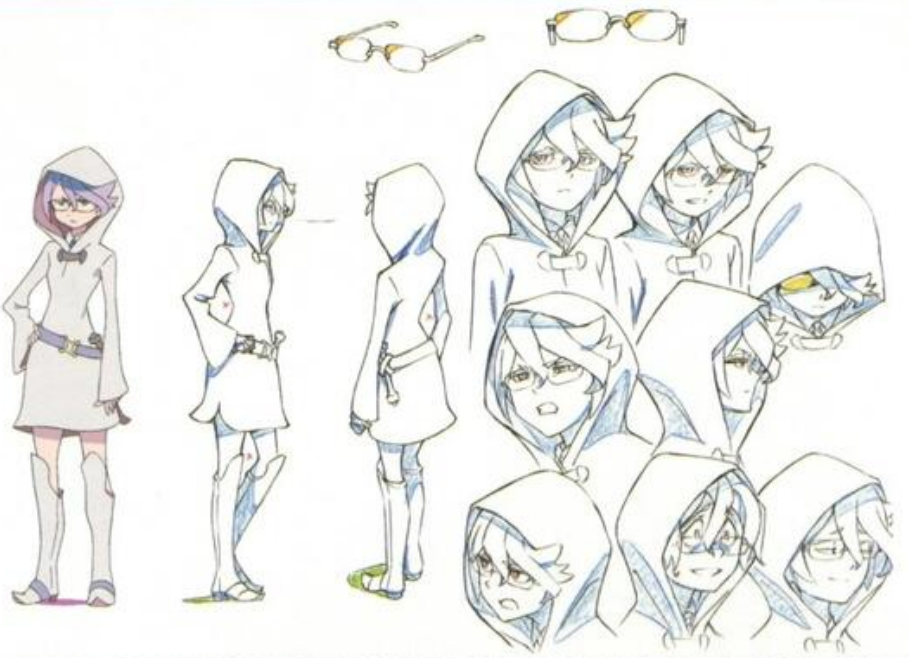
出身地／イタリア　身長／172cm　体重／55kg　B89/W57/H85　血液型／A+　誕生日／10月13日

伝統に凝り固まったルーナノヴァ魔法学校に、新人教師として赴任してきたクロワ。その自信に満ちた態度と、心血を注いで研究を続けてきた「魔法科学（マジクトロニクス）」により、生徒たちの心をつかんだクロワは、学校に新たな風を吹き込むことに成功。魔力を効率よく運用するためのソーサリーソリューションシステム（SSS）やレイラインルーターは、彼女が開発した発明品だ。

そんなクロワもまた、ルーナノヴァの卒業生のひとり。在籍時の彼女はどちらかといえば地味な学生だったが、その優れた才覚は、シャリオと並ぶほどのもの。しかしシャリオと共に、「七つの言の葉」を復活させようとしたが、杖に選ばれなかったことにより、彼女の人生は大きく変わっていくことになる。この『LWA』終盤の展開の鍵を握ることになる、キーパーソンのひとりだ。

❶ルーナノヴァ魔法学校に在籍していた頃のクロワ。フードを深くかぶり、うつむき具合にメガネをかけているなど、今のクロワからは想像できない姿だ。❷同じく学校にいた頃の、パーカー姿。当時はシャリオとも仲が良かったようだ。❸作業着姿のクロワ。さまざまな機械の開発・修理を行うため、作業場では手袋と目を保護するためのゴーグルを着用。また腰のベルトには工具入れがくっついている。❹第24話、ダメージを受けボロボロになったクロワの設定（ラフ）。髪がほどけ、情けない表情を見せるクロワは、かつての学生時代をほうふつさせる。❺作業場でのポーズ集（ラフ）。作業中はカップ麺をかき込む。❻最終話、旅立ちのシーンでのクロワ（ラフ設定）

1



2

3

4

5

6

魔法の未来を憂いたクロワ
しかしその行動は意外な結末に

ルーナノヴァではシャリオの先輩にあたり、また彼女と同じく「月光の魔女」の称号を得るほど、優れた才覚を見せたクロワ。シャリオの魔法ショーでは裏方を務めていたが、その目的はもちろん「七つの言の葉」の復活だった。シャリオとは行き違いがあったものの、彼女の行動もまた、衰えていく魔法の未来を憂いてのものだったのは間違いない。

竹内順子

Character Voice Interview

●たけうち・じゅんこ／尾木プロTHE NEXT所属。埼玉県出身。TVアニメ『NARUTO』シリーズのうずまきナルトをはじめ数々の少年主人公役を演じる。最近の出演作には『BORUTO-ボルト-NARUTO NEXT GENERATIONS』、『デジモンアドベンチャー tri.（ゴマモン）』、『ベイブレードバースト ゴッド（クーザ・アッカーマン）』などがある

クロワ・メリディエス
Junko Takeuchi

――大変重要な役として物語の後半からの本格参加となりました。当然ですが、TVシリーズの放送が始まる前にはクロワを演じるということは決まっていたわけですよね。

竹内　ええ、スタート時点でもうクロワ役を頂いていました。絵コンテやクロワがどういう人かという概要もいただいていたのですが、第13話以降に出るということで、最初のうちはこんなに重要な役だと思わず、「機械に強い女性だ」ぐらいにしか思っていませんでした。

――先の展開は知らなかったのですね。

竹内　知らないですよ！　お茶目で三枚目の先生が中盤くらいにルーナノヴァに来て、ちょっとしたひと悶着があって生徒たちと仲良くなったらラスボスが出てきて、という話だろうというくらいで捉えていたんです。そうしたら、え、違う――!!

――あはは、「まさか自分がラスボス!?とは！」と（笑）。

竹内　高山みなみさんに「どうしよう私どうしよう！」ってずっと言ってて、「大丈夫大丈夫！」となだめてもらっていました。そもそも最初の登場が第12話の回想シーンだったんですよね。アッコがポラリスの泉をのぞき込むとシャリオの学生時代の回想シーンになる。そこでシャリオと話している「過去の声」として登場しているのがクロワでした。その時が1回目のアフレコだったのですが、クロワ先生がどういう人かも、そもそもどうして私が選ばれたのかも分からないまま、自分のできる女性役をひとまずやろうと思って演じたものでOKをいただいたんです。第14話からクロワ先生として登場しましたがその時もはっきりした役どころは分かっていませんでした。何話かアフレコをする中でアッコ役の（潘）めぐみちゃんや（日髙）のり子さんに「これはどういうことなんですか？　この世界はどうなってるんですか？」「クロワってどんな人だと思います？」と聞いていって。見えてきたのはシャリオとクロワはどうやらライバルっぽいということ。ライバル？　だった？　クロワが勝手に思い込んでる？といった程度で、あとはこの先「近代魔法vs古典魔法」の何かがあるんじゃないか、ということ。監督からしっかりお伺いしたのはもっと先になってからでしたね。

――それではあの役のアプローチは全て手元にある台本から行っていたのですね。

竹内　とにかく台本です。最初に出た第12話では優しい人なんだろうなあとしか思わないし、第14話で出た時は成長して理知的な女性になったんだなぐらいにしか思っていませんでした。台本を読んでいくだけでもアッコとアーシュラ先生を光とするなら、クロワは違う色だなというものは感じ取れたので、2人とは真逆な色をクリアにもっと強く出した方がいいか、どうしようか、と悩みながらやっていました。だけど、たとえ最初の方に全貌を伺っていたとしても、その大き過ぎる荷物に私がやられていた気がするので、聞かなくてよかったと思います。

――黒いものを抱えた女性という役は竹内さんのキャリアの中でも珍しいですよね。

竹内　あんまりないですよね。だからどうして私がキャスティングされたのかな？とは思いました。もちろんそれで特別演技を変えたり、役へのアプローチで変わったことをしていたわけではないのですが、今回気をつけたことはクロワの立場です。"先生"と"生徒"というように作品内で立場がハッキリ分かれている中で、自分が受け持っているのは"先生"であると。教えを伝える人間として、落ち着いてしゃべろうということには気を配っていました。シャリオに対しては感情的になりますけど、アッコに対してとか普段はできるだけ落ち着こうと。

――第14話でソーサリーソリューションシステム（SSS）の説明をするシーンは印象的でした。

竹内　あそこは困りましたね。家でテストしてても早口でないと尺に入らない！　息継ぎするタイミングもタイトだし。でもト書きに「早口でまくし立てる」と書いてあったので、本来そういう人間であるということを説明するために必要なことだと思い、すごく練習しました。ああいう難しい言葉は、私にとって得意ではなくてもクロワにとっては一番の得意分野ですから、トチっちゃいけないですし、彼女はディベートにも強そうだから文中でも立てるところは立てるし。頭がいい人って大変！と現場でよく言ってました（笑）。

――堤（尚子）プロデューサーは竹内さんの声が理知的だったから今回お願いしたと話されていました。

竹内　その言葉を胸に受け止めておきます。実は私、クロワをやる時に「自分の中の精一杯落ち着いた色っぽい声を出すぞ」と臨んだんです。それで最初にやって「やれた！」という達成感とともにテストの声を聞き直したら、いつもと変わらない自分の声があってがっかりしまして（笑）。

――ご自分の中では葛藤があったのですね。

竹内　はい……！　とにかく自分で強く意識していたのは落ち着き。年齢が若ければ事象や対象に対しての反応は早く、せっかちになると思うのですがそうではなく、物事に対して一度受け止めてから反応するという落ち着き。それが大人の色気にまでつながればいいな、そういうクロワ先生になったらステキだなと思って演じていましたね。

シャリオはやっぱり友達なんだ！

――吉成（曜）監督からのオーダーはどういったものがあったのでしょうか？

竹内　そうですね。私はクロワのことを、実は根がとても柔らかい人間だと信じていたんです。大きなもののために小さな存在がどうなっても仕方ないと本気で信じている女性……ではないと。きっと彼女は口に出さないと行動ができないくらい切羽詰まってる女性だから、弱いところも出るのではないか、私だったら出ちゃうなと思ってやっていたんですね。例えばアーシュラ先生に対して、ひどいことを率先してやるのは100%の気持ちではないだろうと。ですけど監督からは「弱みはいりません、強いままでいてください」というオーダーが来たんですね。だから

「クロワはきっと、想像以上にずっと強い女性なんだ」と考えを修正していきました。でも結局クロワは、どうにもならないところまで行ってしまってますごく弱くなっていくじゃないですか。そういうところはラップみたいなものですよね。力いっぱいピンと張っていると表に出ないんだけど、緩めていると見えやすい。アッコは柔らかいから反応がよく見える。クロワはずっと気を張っているから外には感情の揺れが見えにくいというだけなんです。……それでも私、出ちゃう時は出ちゃってましたね。

――不意に思わぬ感情が出てしまった、というシーンで覚えているものはありますか？

竹内　第21話、ワガンディアでシャリオと対峙した時、シャリオが落ちて「チッ！」と言いながら助けに行くところです。

――ああ！

竹内　私は今までクロワはただのワルモノなんだと思っていたんですよ。それが助けに行ったから「おお～～助けるんだ！　友達なんだやっぱり！　なるほど！」と(笑)。あれはかなり大きな出来事でしたね。

――その直前まで魔獣をけしかけていたのに助けるのか、と。

竹内　そうなんですよ。魔獣を放つ時も私、「怪我させるの？　やっちゃうの？」って思っていたので、その直後に助けに行くというのは本当に驚きました。逆に言うとクロワのその行動は、私の気持ちが思わず演技に出てしまってもいいということだよな！と思えた大きなきっかけにもなりました。

――竹内さんは息の長い作品に多く出演されているので、もっとクロワを演じたかったのではないでしょうか。

竹内　長く続くなら、クロワのいろんなシーンがやりたかったですね。彼女カップラーメンを食べるじゃないですか。あそこが一番好きだったんです。監督も「元々イケてないクロワが、今イケてる感じに頑張ったけどカップラーメンだけは残った」とおっしゃっていたんです(笑)。そういう普通に共感が持てる、心が痛くならない部分も見たかったですね。クロワがいよいよオーガニックに走ったりするようなところも(笑)。

――他のキャストさんと、どのキャラがかわいいか、お話されましたか？

竹内　話していましたよ。私が一番好きなのはダイアナ。美人のああいう目に憧れるんです。キュッとしてるじゃないですか。私いろんな作品でタレ目のキャラクターをすることが多いんですけど、だいたい人気が出るのは2番手あたりにいるキュッとした目の美人さんなんです！　だからないものねだりで好きになっちゃうんでしょうね……。

――ダイアナは人間的にもクロワに似ていろいろと抱えていますしね。

竹内　ええ、立ち位置的にたぶん近いんだろうなと思いました。アッコがシャリオでダイアナはクロワ。元は同じだけど、違う道をそれぞれが歩んだ姿という感じですね。ダイアナがアッコに出会うことで大きく変わったように、クロワもシャリオと会うタイミングが違ったらまた別だったのかなと。でもシャリオよりアッコの方がパワフル。だからダイアナはアッコが起こした巻き込まれ事故に遭ってこうなったし、クロワはそうなる前にシャリオから逃げることができた。その違いなのかもしれないです。

――アッコはどんなキャラクターでしたか？

竹内　え？　言葉を選ばずに言うならば「よくそんな自信を持っていられるね！」です。

――あははは(笑)。

竹内　ちょっとぐらい落ち込んでもよくない!?と思うし、不思議です。アッコって落ちこぼれじゃないですか。アニメの世界で落ちこぼれは主人公になるからいいですけど、実生活だとしたら……。だから、ずっと笑顔でいて、いい意味で単純で、パワフルでストレートに人に気持ちを届ける彼女の存在は本当に強いなあと思いました。

――ではシャリオはいかがでしたか？

竹内　回想ではなくてルーナノヴァで再会してからですよね。……シャリオが手厳しい感じでクロワに来るのが、内心ではショックでした……。

――ショック、というのは？

竹内　私、のり子さんが好きだから。「私は悪いことは言いたくないんですよ、のり子さん！」「そんなに私に強く当たらないでください～(泣)」って。クロワの気持ちとしてはシャリオに強く来られても余裕であしらってましたけどね(笑)。

――日髙さんの存在はそれほど大きかったのですね。

竹内　そうですね。めぐみちゃんがこの作品の光り輝く太陽だとすると、のり子さんは大先輩なのに少女的で、不思議な、ふわぁっとした太陽が見えたんですよ。それが一番印象に残っています。2人も似てますよね。めぐみちゃんものり子さんも戦う時に一気に男らしくなる。2人のああいう切り替えは見ていて好きでした。

――吉成監督はどんな方だと思いますか？

竹内　本当にずーっと寡黙でいらした監督だったので、お話したのは食事に行った一度きりと言っても過言ではなく、作品から感じる印象になりますが、大きなものを作りながらもその中の小さなものを本当に大切にしていらっしゃる方なんだなと思いました。大きなことを為す起爆剤というのは、本当はとても小さなものじゃない？　これも大事だよね？ということを丁寧に作品に取り込んでいかれる方。キャラクターの表情もそう。単純な性格で終わっていたかもしれないキャラクターたちひとりひとりの表情を丁寧に描いていてすごいですよね……。あとは目をなかなか合わせてくれない方だなって(笑)。恥ずかしがり屋さんなんだって分かりました。

――『LWA』全体の印象はいかがですか？

竹内　この作品に出られて一番良かったと思ったのは、ひとりで頑張るより仲間と一緒にいることがすてきだと実感できたことでした。アッコたちのような仲間を築ける自分になっていこう！ということを最後はお土産として持ち帰ることができました。

――第25話で描かれた最後のクロワの姿をどうお感じでしたか？

竹内　彼女は刑務所か何かに行ったんですよね。クロワはずっと「魔法界全体を良くしなければならない」という思いに追い立てられてきましたが、最後の最後、シャリオが飛べなくなったことに対して「ワガンディアの呪いを解く方法、必ず見つけて戻ってくるわ」と。ここで初めてクロワは自分の純粋な気持ちから生まれた希望、願いを口にした。あの言葉を聞いて本当にホッとしました。早く出ておいで！って思いました。できれば刑務所で何をやってるかも、どこかで知りたいですね！

ひとりで頑張るより多くの仲間がいたらいい そんな思いをお土産にして

Special session 1

日高のり子

Noriko Hidaka

ひとりとひとり。互いがいたことで強くなれた

アッコとアーシュラ先生。お互いが相手をいたわりあえる、そんな存在であった潘めぐみと日高のり子。それぞれアニメミライ版からの長い付き合いである2人。TVシリーズを終えて、互いに今思うこととは。

オーディション時から決まっていた〝運命〟

――潘さんと日高さんはオーディション会場でご一緒だったそうですね。

日高 そうです。潘ちゃんはその時、アッコを受けるって言っていたよね。

潘 はい。アッコだけで受けていました。

日高 で、私がアーシュラ先生だけだったので。日笠(陽子)ちゃんもいたけど、彼女はダイアナだけだったのかな。

潘 どうだったんでしょうね。でもその時から運命だったんだな、という話をさっきのインタビューでしていて(取材は単独インタビューが先に行われた)。

日高 潘ちゃんと日笠ちゃんのことはよく覚えてるんですよ。私は、アーシュラ先生のオーディションだと思っていたので、自分と同じくらいの人がたくさんいるだろうなと思って行ったら、潘ちゃんや日笠ちゃんがいたので「えっ、どういうこと?」って、ちょっとキョドっちゃいました(笑)。

潘 私は演じる時に、誰かをその役だと思って立てる癖があるんですが、オーディションでノン子(日高)さんにお会いした瞬間からもう……シャリオは日高さんだと思っていて。だからシャリオに向けたセリフも、日高さんに言っているつもりだったんです(笑)。

日高 すごい! セリフも聞いていないのに! この思い込みのすごさ。アッコとの共通点です(笑)。

潘 (笑)。勝手に脳内で。

日高 脳内でね。

潘 それも、きっと小さい時の思い出があるんですよね。母(声優の潘恵子)に連れて行ってもらったラジオの公録があって、そこに日高さんがいらっしゃったんですよね。その時のイメージが全部オーディションの時に降りてきちゃって。それも勝手なんですけれど(笑)。

日高 そうだったのね。確か最初の出会いは小学生だったと思うの。潘恵子さんが小学生の潘ちゃんをパーティーに連れていらしていて、それで「これ食べる? あれ食べる?」って取ってあげたことがあって。そんな記憶があるものだから、本番で演じていて「お母さんみたいになってます」ってダメ出しをもらうことはありましたね。愛情の方向性は間違っていないと思うんですけれど、距離感がね。大きく包み込み過ぎてしまう。

潘 でも、包み込まれました!

日高 ちょっと先輩くらいで良かったのにね。

潘 包み込まれるというと、第21話のリュオーンの回は、もう包み込まれました。ありがとうの言葉。見返ずと胸がいつもいっぱいになります。

――TVシリーズ開始にあたってアーシュラ先生の設定も改められていますよね。

日高 そうなんです。アニメミライ版、劇場版の時はアッコとは何のしがらみもなかったはずなんですよ。それがTVシリーズでは昔、シャリオのショーを見に来たアッコから魔法の力を奪ってしまっていたという設定が加わっていて。だからTVシリーズ開始にあたっては、「アッコに対しては、ちょっとだけ後ろめたい気持ちを持ちながら接してください」みたいな話をされて(笑)。しかも、その話は潘ちゃんや他のみんなには言わないように、とも言われていて。

潘 私はそのことも、最終回間際まで知らず(笑)。

日高 ダイアナの力も奪っていたということは、私は最初の段階では聞いていなくて。それは後で知ったんです。アッコはそういういきさつを何にも知らずに、全力の愛情で慕ってくれていたと思うんですけれども。

潘 全力の愛情です。それはもう、ずっと変わらないです。

――アッコの方はアーシュラ先生をどう思っていたのでしょうかね。

潘 アーシュラ先生はアーシュラ先生と思っていたのではと、これは最終回まで一貫していたんじゃないかなと思います。その正体がシャリオだと分かっても、アーシュラ先生として慕っている部分は残っていますね。アッコは、普段のアーシュラ先生をどちらかというとぼんわりしていてチャキチャキしている方ではないと思っているので、「自分と似ていて、いやそれ以上に抜けているところがある先生なんだ!」というふうに、能天気に捉えていて。だから、すごく目線が対等だったと思う(笑)。

日高 (笑)。それ、わりと最初の段階からそうだったよね。先生として敬う気持ちはあんまりない感じ(笑)。それで、ポカンとした感じがアーシュラ先生の方にはあったかもしれないです。

潘 そうですね。第2話の初めて接触するところで、部屋を訪ねて来てくれたじゃないですか。「ん、誰?」みたいなリアクションで。「先生に対してこんな感じなんだ。嘘でしょ」と思って演じました(笑)。

日高 ただ罪の意識があったシャリオにとっては、アッコを見て多少、気が楽になったところもあったのかなとは思いました(笑)。アッコが飛べないでシクシク泣いてたら罪の意識にさいなまれたと思うんですけど、実際は力を貸そうとしても補習はサボるし、校則は破るし、バイシーズ先生の時も、いいお水でいい成績をもらおうという……ねぇ。

潘 すみません、あれはあざとかったですね(笑)。いろいろやらかしてますよね。

日高 だから、決して優等生とはいえない行動を、どんどんしていくので、「あなたもそこそこやらかしてるわよ」みたいなことで、負い目一辺倒でなくなったところはあるのかなと。

アーシュラとシャリオの同一人物性

――日高さんは、シャリオとアーシュラ

潘めぐみ

Megumi Han

の同一人物性は意識されていましたか。

日髙 アニメミライ版の時は、なぜシャリオが表舞台から姿を消して名前も変えて、先生をしているのかというのは説明されなかったんですよね。だから一貫性を求められるようなところもなかったはずで。ただ今回のTVシリーズでは、例えば第7話でアッコが退学させられそうになると、フィネラン先生に詰め寄る、みたいなことがあって。そういうところで、アーシュラ先生の普段の顔とは違う顔、熱いものが中にあることを見せていたんですよね。そこがたぶんアーシュラとシャリオがイコールになるところ、本来の姿なんだなというふうに思いました。

――そうすると、アッコがなんとなく対等に接してしまう"ボワンとしたアーシュラ先生"は地ではない？

日髙 そこなんですよ！

潘 第2話で重ねた本が崩れて「あ、あ、あ！」とやるところは、すごく思うところがあるとおっしゃっていましたよね。

日髙 そうなの。私はあのシーンを最初は、大変そうに「あ、あ、あ、あっ」てやって、その後、偶然落とさずに拾えちゃったくらいの気持ちで声を入れたんです。そうしたら、「それは違う」というディレクションがありました。あれは、重ねた本が崩れたけどササササッと落とさず受け止めて、「しまった、やり過ぎた」と思ってトットットッとなってコケるんだ、ということなんだそうです。そこでひとつ、アーシュラ先生は本当はできる人なのかと発見はありました。……それで、これはクロワとの回想シーンを演じて思ったんですけれど、シャリオってそんなに気が強い感じでもないし、魔法の才能はあったかもしれませんがクロワに比べたら絶対頭も良くないような気もするんですよね(笑)。優等生や切れ者という感じではなかったのかな、って。きっとシャリオも普段は自分の才能に気付いているのか気付いていないのか分からないようなボワンとしたところがあって、だけども持って生まれた天性のプラス思考みたいなところがあったことで、シャイニィシャリオになれたんじゃないかなと。そういう意味ではアーシュラ先生のボワンとした部分も、本人の中にあるものなんじゃないかとは思います。

――日髙さんは潘さん演じるアッコをどう見ていましたか。

日髙 私は最初に潘ちゃんがアッコとして声を入れたのを聴いた時に、前向きなエネルギーに関してすごいなと思ったんです。明るさとか強さとかブレない感じがすごいって。でも、ちょっとギャグっぽいことになった時に、ヒロインというカテゴリーを逸脱した演技をするので(笑)、それが私はすごく面白くて。「え、そういうふうにやる!?」という感じがあって。ギャグアニメの、どちらかというと男の子みたいな感じのリアクションの演技をしていたので。最初は、新ジャンルのヒロイン像を見たと思いましたので(笑)。それがTVシリーズになったら、上がってくる脚本も潘ちゃんがやろうとした方に近寄ってきちゃった感じがあったんですよね。おそらく、潘ちゃんが考えてチャレンジしたことがスタッフ側にも伝わってるんだろうなぁと思いました。

潘 ヒロインとして逸脱した部分っていうのは、全部、私が生まれ持って出てきてしまったものだと思います(笑)。

日髙 でもまあ、純粋なヒロインも見てみたいですけどね(笑)。

潘 じゃあそれは、ダイアナに任せておくとしましょう(笑)。

日髙 いやいや。逆にやってみたらどうなるのかなというのは興味がありますね。

――吉成(曜)監督は「シャイニィアルク」のお芝居で潘さんを選ばれたそうです。そこには『トップをねらえ！』で日髙さんが演じられたタカヤノリコの「イナズマキック！」に通じるものを感じたとか。

日髙 それは……言い回しとして、そういうお話になったと思うんですよ。要するに女の子が叫んでるんじゃない叫びが良かったみたいで、それの例として「イナズマキック！」が挙げられた、と。潘さんは多分『HUNTER×HUNTER』などもやっていたし、男の子の役で叫び倒しているから、そういう意味では「女の子らしくない叫び」が完璧だったんだと思います。オーディションの時の熱量がそれに加わって、吉成監督たちの胸に刺さったんじゃないですかね。

潘 吉成監督に後々話を聞いたら「うまいヘタじゃないんですよ」という話をされるんですよね(笑)。

日髙 身もふたもないよね(笑)。

アフレコスタジオでため息をついた理由

潘 だけど、「シャイニィアルク！」で選んだんだよ、と言ってくれたのは嬉しかったです。矢が刺さって良かったと思って。

日髙 いいんだよね、きっかけはどうであれ。私も昔『タッチ』に合格した理由を杉井(ギサブロー)監督に聞いたら「声質」って。演技とか全然関係なかったんだ……って思いました(笑)。……そうそう。そういえばスタジオで、たまに「……はぁ」ってため息をついて、ガクンって首を落としていて、何があったんだろう？って思う時があったんだけれど、あれは大丈夫だったの？

潘 あれは……セリフをかんだりとか、流れを止めてしまった自分に対して、いつもすごく落ち込むんですよね。こうやってせっかくやりとりの流れがあったのに、何でここで私はちゃんと言えなかったんだろう、とか。

日髙 なるほど。

潘 すごく一喜一憂していました。

日髙 あの姿は、あまりにもアクションが大き過ぎて気付かない人はいないと思うんですよ(笑)。でもそこで折笠(富美子)ちゃんとかが背中をたたいたりしていて、「あ、きっと生徒同士で解決するんだろうな」って思っていました。ただ潘ちゃん自身も、「彼女、今大丈夫かな。どうかな？」って心配が必要なタイプでもないから遠くからそっと見守る感じで。

潘 「ではなくて」で良かったです。

日髙 セリフも多いし勢いもいいので、あれはなかなか大変な役だったと思うので気持ちは分かるつもりなのよ。

潘 毎回、アフレコ終えると、タオルを

首からかけてコーナーに座ってるボクサーみたいな気分でした。カンカンカン！って。

日髙　だから、この例えが少女の例えじゃないですよね(笑)。なんで「燃え尽きたボクサー」にならなきゃいけないのかしら、っていうのがありますよね。

潘　え(笑)。女の子が疲れた時って、どうやって表現したらいいんですかね。

日髙　えー、私も分からないけれど、女の子は木陰の下のベンチとかでもって、「はぁ」って切なそうなため息をつくんじゃないかしら？

潘　ああ、そういうことですね！　私にはしおらしさがない(笑)！

――日髙さんは、結構アフレコされている皆さんを観察する方なんですか。

日髙　私、結構見てます(笑)。最初この業界に入った時に、アニメアフレコのやり方がよく分からなかったので、人を観察して真似をするというところから入ったんですよね。その癖が残っているのかもしれないです。観察していると、その人なりのいろんな癖が見えてきて、そういうのを見ているのも面白かったです。『LWA』に関しては自分がセリフが多くて大変な時は、全然そんな余裕はないんですけれど、最初の方はそんなにアーシュラ先生もセリフが多くなくて。そうすると、みんなを見て楽しむ時間がすごくたくさんあって、それもあって潘ちゃんの「ガクッ」とする姿とかをよく見ていた。

潘　TVシリーズになって、アッコというキャラクターについて悩んでしまったというのもあるんですよね。スーシィやロッテと会う前から始まるということもあって。

――日髙さん自身は役との距離感がうまく掴めないと悩んだ時は、どうされているんですか。

日髙　やっぱりトライしますね。私だと第5話ぐらいまでとか、ちょっと進んでからだんだんと組み立てていくということもするんです。そこまではいろんなことを考えて、「こうかな？」と考えて演じてみて、またまた違うエピソードに出会うとまたそこで軌道修正をしたりして。そういう意味では私は結構迷うタイプなんです。長く続いている役柄でも、「本当はこうなんじゃないか」って気が付いちゃったら、それを試さずにはいられなくって。それにもしNGが出なければOKだって思って、トライしますね。もちろんNGでなくても、オンエアで観て「あ、違ったかもしれない……」って落ち込んだりすることもありますけれど(笑)。

潘　アーシュラ先生とシャリオはどういうふうに考えていったんですか？

日髙　アーシュラ先生とシャリオだと、シャリオはひとつのことに突き進んでいくタイプで、その分、物事をあまり深く考えていなかったと思うんです。それこそ感覚で生きているタイプで。そういう感じは自分の中の、昔の自分にすごくある部分で。アーシュラ先生は、ここ20年ぐらいの間に「子供を導いていく」「この子を守っていく」という包容力みたいなものが自然な形で出していけるようになったというのは、今の自分(日髙)の中にある部分で。そういう意味で、この2人に限らず、どのキャラクターも、自分のどこかにヒントがあるんじゃないかと思って演じてるところがありますね。

アッコとアーシュラ先生が出会ったように

――ダメ出しされるんですね。

潘　そうです。「全部張らなくてもいいのよ、出るとこはちゃんと出るんだから、声は」って言われたり(笑)。なるほどな、と。確かに「わーっ」っていうままにやってきて、緩急を本当に感じたままやっちゃうから、ずっとマックスになっちゃうんですよね。

日髙　分かるわ、分かる。でも、そういうふうにマックスでずっといっていたところを、途中で修正したよね？

潘　しました。だから最初は、アッコの「元気」というのは、自分の中でのマックスがあって、そこにバーン、バーンってある意味正確に持っていっている感じだったんです。そうすると「元気、それにもいろいろあるでしょ」って言われるわけで。

日髙　でも、マックスに持っていけない子もいる中で、まずマックスに出せるっていうのがすごくいいと思うんですよね。自分の心とか声も含めて、開放できるということだから。そういう意味ではこの2クールの中で、お母さんの保護者参観のような添削もありつつ、すごく勉強になったんじゃない？

潘　勉強になりました、本当に。

日髙　ね(笑)。

潘　『LWA』という作品自体が、世の中に出たのは'13年なので、そこからの長いものがあったこともあって、今ノン子さんのお話を聞いているうちに「あ、やっぱりアーシュラ先生だ！」って気持ちになりました。たぶん、それは母が言うことをちょっと違っていて(笑)、今言葉を聞いていて、すごくアッコの気持ちになりました。指摘するべき点は親に任せて、いいところをいいと言ってくれる先生に巡り会えたな、って思いました。

――アーシュラ先生みたいですね。潘さんはアーシュラ先生みたいな先生は好きですか？

潘　大好きです。素直に大好きです。アッコと同じで教わるというよりは、授業ではできないような、一緒に話し合いたい、対話したい先生だなって思います。フィネラン先生とは、そういう関係にはならないような気がするんです。どこまでいっても先生と生徒で。それはやっぱりアーシュラ先生とでないと。

日髙　そう、それで言うとやっぱり自分の中ではアーシュラ先生の持っているものが大きくて。本来はシャリオという人なわけですけれど、アーシュラ先生として生きてきた経験値がシャリオにプラスされているので、今のアーシュラがシャリオになった時も、かつてのシャリオとは違うなと思って演じていました。かつてのシャリオが、人を喜ばせたいと思うことで行動していたとすると、シリーズ後半はアッコを私が守る、というふうになっているだろうと。守るべきものが出てきた時に、クロワへのさまざまな気持ちを超えて、本来の自分の強さ以上の強さが出たことで「新生シャリオ」になれたのかなとそういうふうに思います。

――アッコとの出会いがシャリオも変えたんですね。

日髙　そうです。若い日のシャリオはわりと迷っている人なんです。でも14歳のアッコは迷わず、真っすぐな強さを持っている。それはシャリオを信じている強さだし、それを演じている潘ちゃん自身と重なって、決して素行も良くない劣等生のアッコが、「それでもこの子は芯に強さがあるぞ」って感じになっていて。それを守ろうとする以上、シャリオも腹を決めなくてはいけなくて。それでひと皮むけたんだと思います。

潘　でも、私はそのシャリオがいたから自分も周りも信じられたし。「信じる心があなたの魔法よ」に出会ってなかったら、そうはなれていなかった気がするから、そこで巡っているものがすごくある気がするんです。収録の最中も隣に一緒にいさせていただいて、折に触れて「こういう時どうされていましたか？」なんてお話もいろいろ伺っていましたが、今日改めてお話を伺えて嬉しかったです。

Little Witch Academia Chronicle

Chapter 4

第四章

ルーナノヴァ魔法学校　学校&周辺地区案内

Luna Nova Witchcraft Academy Guidance

LUNA NOVA WITCHCRAFT ACADEMY

古き伝統を重んじ、学ぶ——
ルーナノヴァ魔法学校

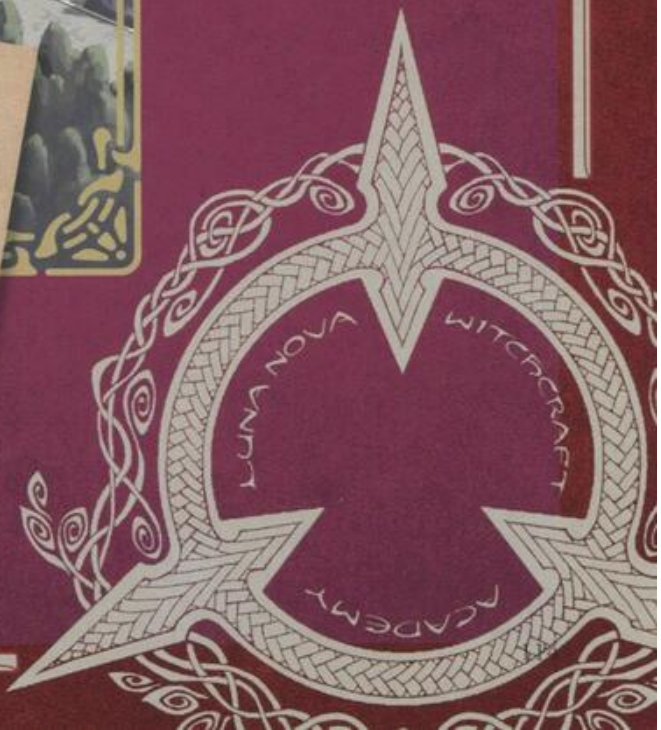
5世紀の創立から、およそ1600年の歴史を重ねてきた名門ルーナノヴァ魔法学校。16世紀の魔女狩りで一時は廃校に追い込まれるも18世紀には魔女ジェニファーとウッドワードによって復興が果たされた。

現代では、魔法の使用には国家資格が必要であるため、資格を取得するために必要な専門科目をここで学ぶ。男子の入学は認められておらず、生徒たちは寄宿舎で生活を共にしながら魔法を勉強する。

かつて、世界に魔法が溢れていた時代のこと
偉大なる9人の魔女
ナインオールドウィッチによって
魔女による魔女のための
魔法学校がつくられた。

現校長が就任して120年。魔女の職能は伝統的に世襲で継承されてきたため入学にも家系が重視されたが、近年では経営難により一般人からも入学者を受け入れている

校長 ミランダ・ホルブルック



ルーナノヴァ魔法学校 沿革

A.D 420　ルーナノヴァ魔法学校　開校

ウッドワードを中心としたナインオールドウィッチが魔女の復権を果たし、そのままブライトンベリーにルーナノヴァを設立。当時の在校生は約100人ほど。石造りの校舎は当時圧巻の建築物であったという。

開校時よりルーナノヴァ魔法祭は開催される

A.D 1512　ルーナノヴァ廃校

全国各地で魔女狩りが行われ、そのあおりを受けてルーナノヴァも廃校に追い込まれる。

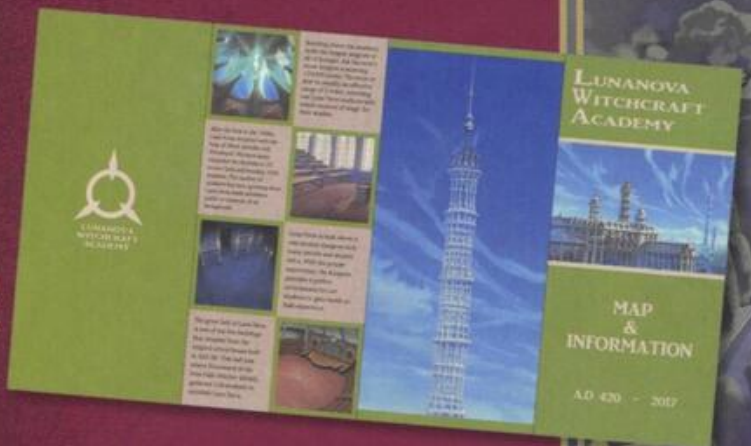
魔法黄金時代

A.D 1743　大魔女ジェニファーとウッドワードが校舎を復興。現在の形になる。

A.D 1897　ミランダ・ホルブルックがルーナノヴァ魔法学校第44代目校長に就任。大魔女ジェニファーの記念樹をまつる植物園などを建設。

それこそが
ルーナノヴァ魔法学校。
世界各地から集いし
小さな魔女たちは此処で
誇りと礼節を育て
しかし謙虚さも忘れずに
自身の信じる魔法を研ぎ澄ます。

まっさらな始まりを顕す
「新月」という意味の名のついた場所
小さな魔女たちの心に満ちていくのは――。



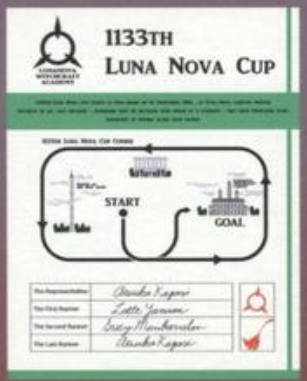
ルーナノヴァ魔法学校のことが簡単に説明されているマップ&インフォメーションのパンフレット。言語は英語表記、アクセスマップはランドマーク頼りのざっくり仕様だ

年間スケジュール

5月	第1話〜第3話	学年度の開始
		ホウキリレー
6月	第4話〜第6話	ハーフターム休み（6月末）
		スポーツデー・水泳大会
7月	第7話	アクティビティーウィーク
		多文化理解ウィーク（7月24日頃、終了）
8月		夏休み 生徒、教師、職員とも学校には登校せず
9月	第8話〜第10話	2学期開始（9月6日頃）
10月	第11話〜第13話	ハーフターム休み（1週間、月末にかけて実施）
		魔法祭
11月	第14話〜第15話	万聖節 キリスト降誕やその他この季節にちなんだ演劇
12月	第16話〜第22話	学期末コンサート・パントマイムなど 多くの学校で行われるが中には実施しない学校も
		クリスマスバザー
		演劇発表会（時期は学校による。5月や12月の学校も）
1月	第23話 第24話	3学期開始
		保護者会 生徒の様子について話し合う
		ハーフターム休み（1月末）
		GCSE（全国一斉テスト） ASレベル受験生
		スタディリーブ（自習期間） Aレベル。自宅で勉強するものが多い
		試験開始
2月	第25話	試験実施 Sレベル・Aレベル受験生は9月まで学校に戻らない可能性も
		学年末試験
		スポーツデー・水泳大会
		職業体験
3月		学年終了（3月末で）
4月	エピローグ	春休み（時期はイースターの時期に合わせて3月末から4月末の間の2週間）

ホウキリレー

3人1組でバトンをつないでゴールを目指す、ルーナノヴァ伝統のホウキレース「ルーナノヴァ杯ホウキリレー」。学校には歴代の優勝選手の写真がズラッと飾られている表彰棚があって、中にはシャリオのチームの写真も。



シャリオと同じ場所に自分の写真を飾ってほしいアッコは、ロッテ、スーシィと第1333回大会に参加した

魔法祭

1600年続くルーナノヴァの伝統行事。来賓には世界中から著名な魔女たちがそろう。全生徒がチームに別れて魔法の出し物に取り組むことになる。毎年最も才能があると認められた魔女に「月光の魔女」の称号が与えられる。

生徒の基本的な一日

6：30 ●起床
シャワーを浴び、身なりを整える。早めに起きて魔法の特訓に励む者や研究に勤しむ者もいる。ルームメイト同士で声を掛けあって一日がはじまる。

7：00 ●朝食
トーストやベーグル、卵とベーコンなど、毎日似たようなメニューのビュッフェスタイル。寝坊をしなければ寄宿舎の食堂でよく噛んで食べる。

8：00 ●授業開始
1時限（1科目）につき授業時間は45〜70分程。午前中に4〜5時限受ける。突然先生に名前を呼ばれることもよくあるので注意！

生徒支給品

杖やホウキといった魔法の道具、それから魔女服や教科書など魔法学校で必要なものは生徒たちに一律に支給される。どれも歴史あるルーナノヴァ魔法学校らしいトラディショナルさが光る。

帽子

ケープ

制服

魔女服

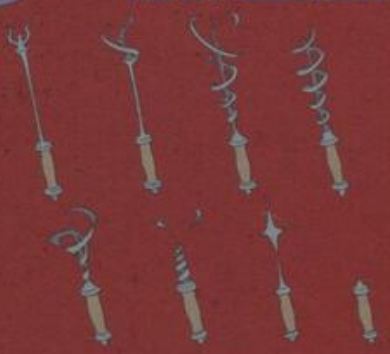
腰ベルト

服装

普段はリボンタイの制服を着用。外出時にはケープを羽織る。行事や実習では魔女服。魔女服の丈はロングとショートの二種で、そで口には小物が入る内ポケットがついている。リボンの色はルームメイトごとの共通カラー

魔法の杖

制服の腰に巻いたベルトにかけて常備している。呪文を唱えると、魔力が光となって杖の先に集まり、放たれる。魔力の弱まる校外では小さな魔晶石にバッテリーのように魔力を溜めて、杖の後ろに取り付けて使用する



魔法のホウキ

生徒それぞれに専用のホウキが支給される。魔女服にあしらわれているリボンと同じものが結ばれている。ルーナノヴァ魔法学校の生徒のほとんどは入学の時点で既にホウキで空を飛ぶ技術を身につけている

22：00

19：30

18：30

16：00

13：30

12：10

●昼食、昼休み

学校のカフェテリアで昼食。メニューはサンドイッチやスープ、サラダ、ポテト系。いくつかの中から好きなものを選ぶ。昼食後はひとときの自由時間。

●授業再開

午後も時間割に合わせて授業を受ける。多い時は8時限まである時も。ランチでお腹いっぱいになっても、決して居眠りしませんように……。

●課外活動

スポーツやアート、魔法にまつわるあやしげなクラブ活動などをしている生徒もいる。補習を受ける生徒や罰当番で掃除に勤しむ生徒もいる。

●夕食

先生も生徒もそろって食堂で夕食をとる。時期によっては儀式めいた食事会が行われる時もある。

●スタディホール

スタディホールとは、決められた自習時間のこと。生徒が一室に集まって自習する場合と、自室や図書館でする場合とがある。勉学に励むひととき。

●チェックイン消灯

各々本を読んだり瞑想したり、ルームメイトとおしゃべりしたり。リラックスしてから眠りにつく。生徒が自室にいるかを教員たちが確認後、消灯。

ルーナノヴァの授業

妖術師免許、飛行掃除具運転免許、魔法薬剤師免許など。現代では魔法の使用に国家資格が必要とされているため、それら資格を取得するための専門科目がいくつもある。実験や実技以外の教科は、基本的には教室で行われる。

一年生

必須課目

- 魔法植物学Ⅰ — 薬草の調合、毒きのこの知識など
- 基礎白魔法Ⅰ — 白魔法の基礎を学ぶ
- 魔術語学Ⅰ — ルーン文字、エノク文字、オガム文字など
- 魔法天文学 — 古星術や予言など
- 魔法実技・ホウキ — ホウキ飛行の実践

二年生

必須課目

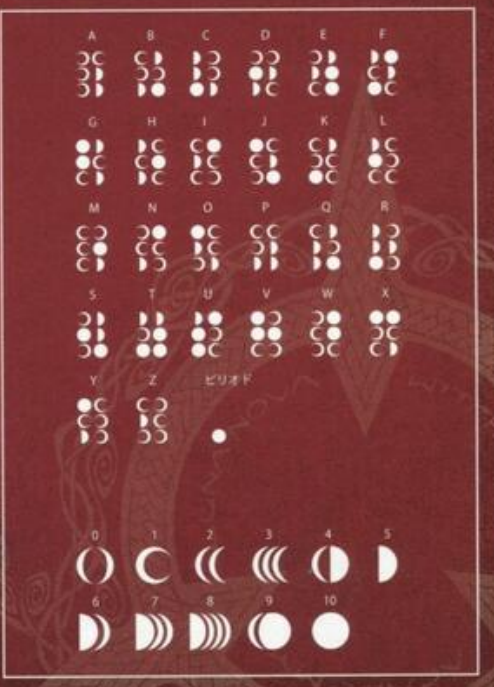
- 魔法植物学Ⅱ
- 基礎白魔法Ⅱ
- 魔術語学Ⅱ
- 魔法精霊召喚術 — 各精霊との接し方を含める
- 魔法実技・護符 — 護符の作り方

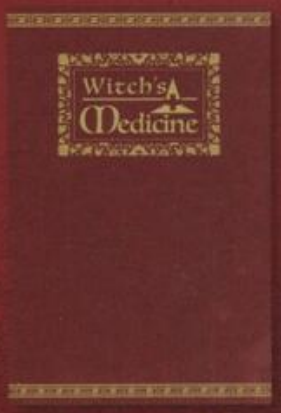
一・二年生のおもな選択科目

- ドラゴン学Ⅰ — ドラゴンの歴史、種別、生態、召還魔法など
- 魔法変身学 — 変身呪文 アニラオルナムについて
- 魔法予言学 — 水晶や古星術をつかった予言
- 魔法哲学 — 古今東西の魔法哲学を説く
- 現代魔法学 — いま現在の魔法
- 魔法鉱物学 — クリスタルなど、魔法を持つ鉱物について
- 荒天術 — 魔法で天気を操る
- 錬金術概論 — 錬金術について
- 古代魔法学 — 古代魔法の正しい理解
- 魔法巨石学 — 巨石の魔力と巨石文化について

ルーナ文字

太古の魔女たちが使用していた文字体系。魔女が月と星から教えてもらった文字といわれていて「魔法語学」などの教科で学んでいく。古文書などにもこの文字が見受けられる





魔女の医学

歴史書

三年生

必須課目

- 魔法心理学 — 心を操る魔法など
- 応用白魔法 — さらに高度な白魔法
- 西洋魔法史 — 西洋で発達した魔法の歴史
- 幻獣学 — 古今東西の魔獣について
- 魔法実技・魔方陣Ⅰ — 魔方陣の作り方

四年生

必須課目

- イグドラシル概論 — 宇宙の中心にある生命の大木について
- 東洋魔法史 — 東洋で発達した魔法の歴史
- 魔法祭事学 — 祝祭を行うための知識
- 魔道具学 — 魔法のランプ　魔法の鏡
- 魔法実技・魔方陣Ⅱ — 魔方陣の作り方

三・四年生のおもな選択科目

- ドラゴン学Ⅱ — 魔法観点から見た物理
- 魔導書総論 — 古今東西の魔導書について
- 応用降霊術 — 基礎を経て、さらなる高度な降霊術を学ぶ
- ドルイド学 — 賢者ドルイドの歴史と功績
- 呪術語概論 — 古今東西の呪術について
- 魔法美術 — 魔法によって完成される芸術
- 魔法呪歌体系 — 魔術のこもった歌　呪いの歌など
- 悪魔学と黒魔術史 — 禁断の魔法について
- 臨床魔法医学 — 人類に健康と安らぎを

さまざまな生徒がいるルーナノヴァ

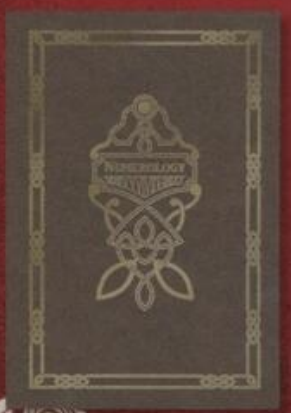
13歳から16歳の者に入学資格があるため、同学年でも年齢のばらつきがある。魔女家系出身の生徒には、単なるたしなみとして魔法や魔法界のしきたりを習おうとしていたり、目的意識が希薄な者も多いようで!?

カリキュラムについて

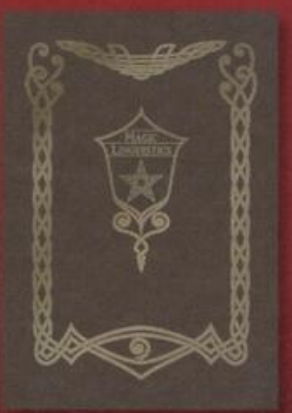
一学年で7単位とると進級できる。一科目でも落とすと落第の4年制。通常は、必須科目5、選択科目2の合計7単位をとるようにする。また、必須科目5、選択科目5の合計10単位をとった者は、スカラシップを受験でき、合格すれば奨学金を得て特待生になれる。

卒業後の進路について

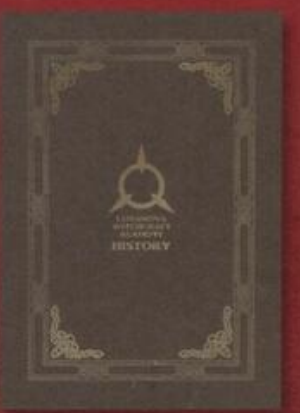
ルーナノヴァの卒業生たちは、世界中にあるさまざまな魔法資格を生かせる職に就いていく。また、魔法修士課程に進むことも可能であり、在学期間が無期限のため、10年以上修士課程に留まり魔法の研究に励む者もいる。



数秘学



魔法語学



歴史書

教員紹介

ルーナノヴァ魔法学校にそろっているのは、個性豊かな魔法教員たち。昔、アッコたちと同じように天真爛漫な女生徒だった“かつての小さな魔女”たちは、年月を経て、それぞれに異なる生き方・異なる信念を持つ魔女の“先生”になった。

全てはルーナノヴァのため、規律の鬼

生徒たちに負けず劣らずおかしな一面のある他の教師たちとは一線を画し、最も格式を重んじ、自分にも他者にも厳しく魔女教育に臨んでいる

フィネラン先生
CV:山本留里佳

教務・生徒指導部長。担当科目は「魔法語学」「魔法浮遊術」「魔法歴史学」など。厳格で因習的な保守主義者で、魔女には魔法界以外は必要ないという頑迷な信念を持つ。純粋なほど潔癖ゆえ、悪計、奸計、人間との癒着を嫌悪してる。帽子の羽は2枚。

ホルブルック校長
CV:谷育子

44代目 ルーナノヴァ校長。保守伝統的だが日和見主義者で、新しい価値観を示すクロワが新任してきた際にも早々になびいた。ただし、魔法通販番組の買い物の成果を披露するときにはわりと強引。陽気でおしゃべりで、寝ているときもしゃべっているらしい。

正装時

晴れやかな朱色のジャケットを着用。裾には襟や首飾りと同じエメラルドグリーンの模様が映える。フロントの留め具も素敵。

先生たちの帽子の羽

教員たちの帽子についている羽の数には、学校内での階位が表れている。校長が3枚、上級教員が2枚、その他の一般教員が1枚だ。

120年、ルーナノヴァを守り続ける魔女

ただただ魔法を頑張って追求してきた結果として校長にまでのぼり詰めたホルブルック。ことなかれ主義の校長だが、就任から120年、山あり谷ありの歴史の中でルーナノヴァを守り続けてきたことには変わりない

バドコック先生
CV:矢野亜沙美

校長補佐かつルーナノヴァの経理を担っている。担当科目は「魔法食品学」「魔法数秘学」など。学校の慢性的な経営難に頭を悩ませていて、生徒が使う備品なども細かく管理している。帽子の羽は2枚。

パイシーズ先生

担当科目は「魔法哲学」。魚類語を理解するのが難しいため、魔法言語学の上級者でないと授業の履修は厳しい。自らを排水溝に流した者であってもそこに内実が伴っていると判断したときには単位を与える。羽の数は2枚。

いつもは金魚鉢の中にいるカラフルで尾ひれの長い金魚。ミネラルウォーターは厳禁！

魔法史の先生

「東洋魔法史」「西洋魔法史」を担当。魔法の歴史に関することなら彼女にお任せ。突然廊下で尋ねられても答えられるくらい、年号含めて魔法に関するすべての歴史が頭に入っている。羽根の数は2枚。

節約マニアで収集マニア?

経費節減のためポテトサラダにマッシュポテトにポテトフライという無茶な献立にしたりする。ただ、その一方、プライベートではナイトフォールの大ファンでグッズ収集に励み、言い値でレアアイテムを買い取ろうとする

ルーキッチ先生
CV:岡本茉莉

古代魔法文化部長。担当科目は「魔法薬学」「錬金術」「魔法法律学」など。現ルーナノヴァの中で最も古い魔女のひとり。終末論が持論のため、ネガティブなひと言を口にして教師からもひんしゅくを買うことが。羽の数は2枚。

指導がアツく、情もアツい!

試験中パイシーズが風邪をひいたと勘違いして、試験官助手を買って出る優しさを見せる。「困ったときにはお互い様さ！」と爽やかに言い放った

ネルソン教官
CV:高山みなみ

「飛行魔法」の特技教員。ホウキ乗りの国代表選手として世界大会に出場したことがあり、また従軍経験もある。ネルソンの腰のベルトには常にパラシュートが装備されている。羽の数は１枚。

アーシュラ先生
CV:日高のり子

担当科目は「魔法天文学」。
羽の数は１枚。

クロワ先生
CV:竹内順子

新任教員。 担当科目は「現代魔法」。

その他の先生たち

出身国も髪や目の色も年齢も背丈もさまざまなルーナノヴァ魔法学校の教員たち。オウムを２羽も肩に乗せていたり身長以上の黒髪を垂らしていたりと気になる風貌の者も。

LNN

ルーナノヴァニュースネットワーク

「Lunanova News Network」を略した「LNN」腕章が目印！　ルーナノヴァ界隈で起こったニュースをいち早く発信するチーム。現在はレポーターのワンガリ、記者のキンバリー、カメラのヨアンナを中心に活動。

ルーナノヴァ杯ホーキリレーの際(第3話)には、気球から身を乗り出してエネルギッシュに実況

在校生

世界中から集まった、魔女の素質を持った女生徒たち。トラディショナルな制服の着こなしは守っていても、年頃だけあって髪形やアクセサリーの使い方に個性があふれている。

ワンガリ
CV:村川梨衣

LNN所属。レポーターとして、ホウキリレーの実況や学校内のイベントの報道活動をアグレッシブに行う。ドクロの形のマイクを握る、その手の小指はピシッと立っている。

LNN TIMES

「Lunanova News Network」が発行している新聞。魔法祭に招待される魔女が判明した際は、校内で号外が配られた。ちなみに、号外の裏面は「あの流星丸をパキスタンで目撃！」という記事だった

エイブリー
CV:朝日奈丸佳

アッコが初めてルーナノヴァに来た時、レイライン停留所で会った子。そのときはハンナ&バーバラと一緒だったが、ルームメイトはエイブリーと同じようなお嬢様っぽい2人。

生徒数はいったい何人?

教員たちが嘆く通り年々生徒数が減少しており、現在の生徒数は全4学年で150人程。修士課程で学ぶ生徒は24人。ただ、生徒が少ない分、生徒がきちんと望めば、きめ細やかな教えが得られるようになったともいえる。

その他の生徒たち

気の強そうな子、おとなしそうな子、風変わりな子、おしゃれな子、 双子の2人……。いろんな子がいるけれど、誰一人埋もれてるようには見えないのがルーナノヴァ魔法学校ならではの雰囲気だ。学校生活のいろんな瞬間にそれぞれの表情が活き活きと輝く。

ハンナ・イングランド
CV:中尾衣里

ダイアナのルームメイトで、ダイアナを信奉している。おちこぼれと見なした者のことを見下し、アッコにもイヤミな態度だったが、ダイアナを助けてもらったときは素直にお礼を言った。

バーバラ・パーカー
CV:赤﨑千夏

ダイアナのルームメイト。ハンナと同様おちこぼれを見下していたが、アッコにダイアナを助けてもらって「私たちじゃできなかった」と感謝した。ナイトフォールの隠れファン。

Interview

中尾衣里 ハンナ・イングランド
赤﨑千夏 バーバラ・パーカー

ハンナとバーバラの出会いもいつか知りたい 実は2人で妄想していました

――最初にハンナとバーバラをご覧になった時の印象はいかがでしたか？

赤﨑 ちょっとイヤミなやつ（笑）。小悪党じゃないですけど、悪役っぽい感じで出てきて、ダイアナの腰巾着みたいなイメージでした。でも実際動いてるところを見たらすごく愛らしいキャラクターだなと思いました。

中尾 私はハンナのビジュアルが若かったので自分が若い子役をできるのかと不安で（笑）。でもかわいい子ではなくいじめっ子役ということを聞き、それなら無理なくできそうだ！と。でも私、劇場版になった時に「かわいくやらなきゃ」という気持ちが強くて、バーバラに近くなってしまったかも、という反省をしていました。

赤﨑 アニメミライ版と劇場版だけだと出番も多いわけではなかったので、キャラクターの掘り下げは難しかったですね。その分、TVシリーズになってからは結構見えてきて。

中尾 そう、年齢問題を気にせず好きなようにいじめることができるようになりました。

赤﨑 あはは（笑）。まあ、いじめっ子といっても別にいじめたくてそうしてるというより、ダイアナや魔法界のことがすごく好きで、それを乱してくるアッコが気に入らないから、彼女に対してつっけんどんな態度を取ってるのかなって考えていました。とにかくアッコは異分子なんですよ！　だから聞こえよがしに「こういう子たち、みんなは許せないよね！」ってイヤミを言うみたいな（笑）。

中尾 大勢にオンで言う感じ！

赤﨑 そう「ダイアナすごい……」じゃなくて、「ダイアナすご――いっ！」みたいな（一同笑）。自分の中で抑えきれずみんなにアピールしちゃいたい。ダイアナや魔法界がそれほど好き。〝それが愛らしい〟というキャラクターになっていたらいいなと思ってました。

――吉成（曜）監督から役に関して何かオーダーはありましたか？

赤﨑 それこそ聞こえよがしに言ってほしい、というのはありました。

中尾 劇場版の時はもっとイヤミに、と言われたりね。

赤﨑 TVシリーズの第1話で最初にハンナとバーバラが「これぞ魔法のハイウェ～イ♪」というところ、「歌い上げる感じで」というオーダーもありました。でもその他は比較的自由にやらせていただきました。

――TVシリーズが物語を初めから語り直すものでしたが、お2人はどう感じていたのでしょうか。

赤﨑 アッコたち3人の出会いが描かれていたので嬉しかったです。欲を言えばハンナとバーバラの出会いも知りたかったですね。結構2人で妄想しましたよね。

中尾 現場で妄想したね！

赤﨑 ダイアナを素持している理由は、昔助けられたからなんじゃないかとか、ハンナもバーバラもある程度いい家の血筋だから「あそこがキャベンディッシュ家よ」と教えられて育ったんじゃないかって。

中尾 「あの名門とは仲良くしなきゃいけないのよ！」と、英才教育としてすり込まれているとか（笑）。

赤﨑 3人は同室だからきっと長い付き合いなんですよね。どんな出会いだったんでしょう。

――先ほどもおっしゃっていましたが、TVシリーズでハンナとバーバラのキャラクターはハッキリ見え始めましたよね。

赤﨑 ダイアナと3人組というイメー

ジでしたけど、第4話では2人でお出かけしてるんですよね。ダイアナを中心にしているわけじゃなくて、2人がまず仲がいいんだと分かったのは何だか嬉しかったです。同じタイミングで出てきたり倒れたりするのも、やっぱり仲がいいからなんですよね。

――一方、アッコへのイヤミは相変わらずです。

中尾 アッコはいじめてて楽しいんですよね。

赤崎 いじりがいがある。最初はもしかしたら単純に気に入らなかったりムカついてつっかかってたのが、だんだん面白くなっちゃった。いつの間にか挨拶代わりにイヤミを言う関係性みたいになってましたよね。

中尾 アッコは打たれ強いと分かっているのでヤンヤヤンヤといけるんですよね。傷つくような子にはいかない。そういう意味では2人は頭のいい子ですね。

――アッコとの関係性が第19話で大きく変わったように思えました。お2人はどう感じていましたか？

中尾 いやあ、驚きました。

赤崎 第19話のカフェテリアで泣いているところ、そんなに!?というくらい泣いてるじゃないですか。最初に台本を読んだ時はびっくりしたんですけど、やっぱりそれだけダイアナのことが好きだということなんですよね。そして自分たちはダイアナの家のことに口出しできないから諦めるしかない。

中尾 ハンナもバーバラも、伝統や規律を気にしてダイアナを止められなかった。

赤崎 そうですね。だからこそ異分子であるアッコがダイアナを連れ戻してくれた。自分たちができなかったことをしてくれた。今までのことがあるから本当は言いたくないけど、「ありがと……」という第21話の言葉につながるんですよね。

中尾 詳しい事情を2人は知らないし、きっと誰かに聞くこともしないと思うけど……。

赤崎 戻ってきたという事実だけはあって、きっと嬉しかったでしょうね。

――ダイアナとハンナ、バーバラの関係に変化はあったと思いますか？

赤崎 基本は変わってないと思います。

中尾 憧れはやっぱり憧れ。

赤崎 うん。でもアッコが入ってきたことでいろんなダイアナの表情は見られたかもしれないですね。「ホレホレ蜂」の回でも自分に惚れたダイアナを見て、2人はドン引きしてるし(笑)。

中尾 引いてたね！

赤崎 ダイアナをちゃんと人間として見ているんですよ。

中尾 それから自分たちではダイアナを連れ戻せなかったことが、自分たちにも何かできることがあるんじゃないかって考えるように変わっていたらいいなって思います。

赤崎 そうですね、そこは成長してほしい！

――好きなエピソードはありますか？

赤崎 衝撃を受けたのはスーシィ回(第8話)です。

中尾 ああ～～～！

赤崎 収録も面白かっただろうなあ(笑)。ただただあの世界観が好きです。

中尾 考えるな、感じろ。

赤崎 そうそう！　芸術は爆発だ！(笑)。中尾さんは？

中尾 えっ！（カンペを取り出して確認する）私は第17話のアマンダ回です。

赤崎 あははは(笑)、何見てるんですか！　見せてください、そのカンペ。

中尾 は、恥ずかしいからっ(笑)。私、ボーイッシュな女性の男装が好きでして、アマンダがカッコよくてときめきました。あ、でも自分たち出てない(笑)。

赤崎 そうですね(笑)。あと第4話もやっぱりすごく好き。アッコは憧れの人になりたくて頑張ってるんだけど、ロッテは支える側になりたいと考えている、という違いを明確に表してて。夢にはいろんな形があることをメッセージとして描いていたのがすごく心に染みました。

中尾 夢に関してだと、アーシュラ先生が口にした七つの言の葉のひとつ「夢見たものが手に入るんじゃない、一歩ずつ、積み重ねたことが手に入るのだ」は一番刺さりました。こういうお仕事って結果が全てと見られることも多いですけど、ここまで来た過程も自分にとって大きなものだと思うんです。私自身すごく遠回りしてここまで来た。だからあの言葉に「そうだよなあ！」と思いました。第25話の最後にアッコがほんの少しだけど、飛べた。その結果は本当に小さなことかもしれないけど、第25話までの過程を考えると、すごく大きな一歩だと思います。本当に良かったなあって！

赤崎 『LWA』って、本当に何もかもがすごく丁寧に作られている作品で、それこそ魔法がかかったみたいにすごくキラキラしていて、大好きな作品です。子どもたちにももっと見てもらいたいし、もっともっと広がっていったらいいなと思います！

魔法の鏡によってダイアナの姿になってしまったアッコにだまされ、変な化粧をして中庭で朝まで過ごすことになってしまったハンナとバーバラ。ダイアナの言うことは絶対、と思う気持ちがあればこそ

●なかお・えり／大沢事務所所属。兵庫県出身。主な出演作品に『ワールドトリガー』(一之瀬、宇佐見菜)、『クリノッペ』(オネイサン)、『ハヤテのごとく！』シリーズ(花菱美希)などがある

●あかさき・ちなつ／81プロデュース所属。 鹿児島県出身。 最近の出演作に『Fate/Apocrypha』(フィオレ・フォルヴェッジ・ユグドミレニア)、『アイドルタイムプリパラ』(ファルル)、『異世界はスマートフォンとともに。』(九重八重)などがある

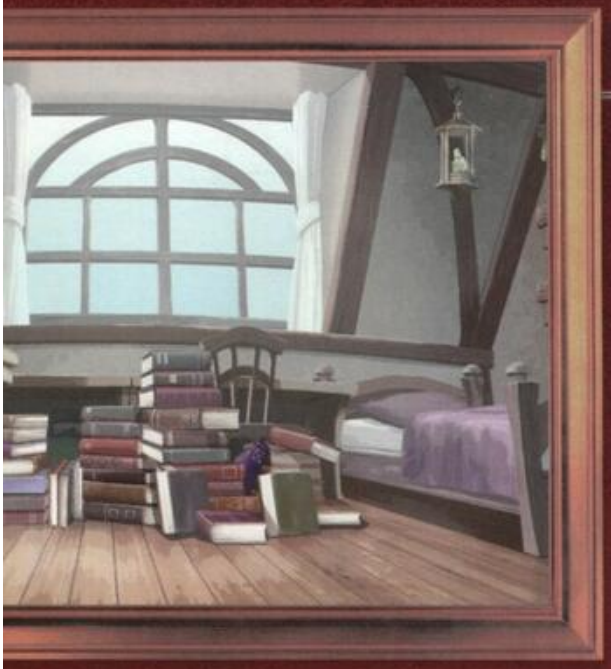
LUNA NOVA WITCHCRAFT ACADEMY

寄宿舎

ルーナノヴァ魔法学校は生徒も教員も共に暮らす全寮制。生徒たちは3人につき1部屋を入学時に割り当てられ、ルームメイトとなった3人は制服に共通カラーのリボンを身に着ける。規律はそこまで厳しくなく、個々の私物も比較的自由に部屋に置いておける。

生徒が過ごす寮のルール

学校に居残っていても町に外出していても、18時までに寄宿舎に戻らなければならないのがルール。



アッコ&ロッテ&スーシィの部屋

窓際に3つ机が並び、その上にズラッと教科書や魔法の本が並べられている。入り口から向かって左側の二段ベッドは上がロッテ、下がアッコという定位置。右側のベッドはスーシィが使用。ベッドの上で瞑想したりしている。

二段ベッドの下の段、アッコの寝床の脇の壁に貼られているシャリオの横長ポスター

夜

ダイアナ&ハンナ&バーバラの部屋

「ルーナノヴァ始まって以来、最高の魔女」と期待されるダイアナに割り当てられたのは、テラス付きの大きな部屋。奥まったスペースに、ダイアナのベッドと机と魔法の書がぎっしり詰まった本棚がある。

前のフロアはソファーセット及び、ハンナとバーバラのベッドと机が並ぶ

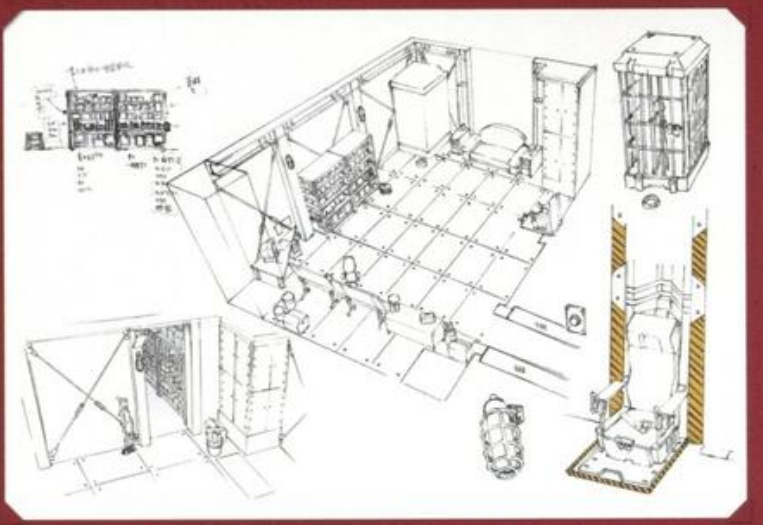
アマンダ&コンスタンツェ&ヤスミンカの部屋

アッコたちと同じ間取りの部屋。窓際の机の上には、ヤスミンカのお菓子の箱、アマンダの洋服、コンスタンツェのメカが積み上げられている。ゴミ箱にも何やらいろんなものが放り込まれている気配がする。

夜

コンスタンツェの工房

コンスタンツェのベッドの仕掛けを作動させるとベッドが裏返り、どこかに広がっている彼女の工房にたどり着く。製図用の机やプログラム用のパソコンが並び、広い作業スペースのあるここで、コンスタンツェはハイテク機器の開発をしている



女生徒は身だしなみも大事!

学校の用務員たちがストライキを起こしてお風呂に入れなくなった時にも、なんとか入ろうとしていたハンナ&バーバラ。自分たちの部屋のバスルームに火の精霊を呼んだが……

LUNA NOVA WITCHCRAFT ACADEMY

ルーナノヴァ魔法学校

名所探訪

歴史の長いルーナノヴァ魔法学校には名所がいっぱい。この地で長らく暮らす教員たちでさえもほとんど立ち入ることのない、不思議な力に守られた場所もある。どこも緑豊かで一年を通して清々しい風が吹き抜ける。

礼拝堂

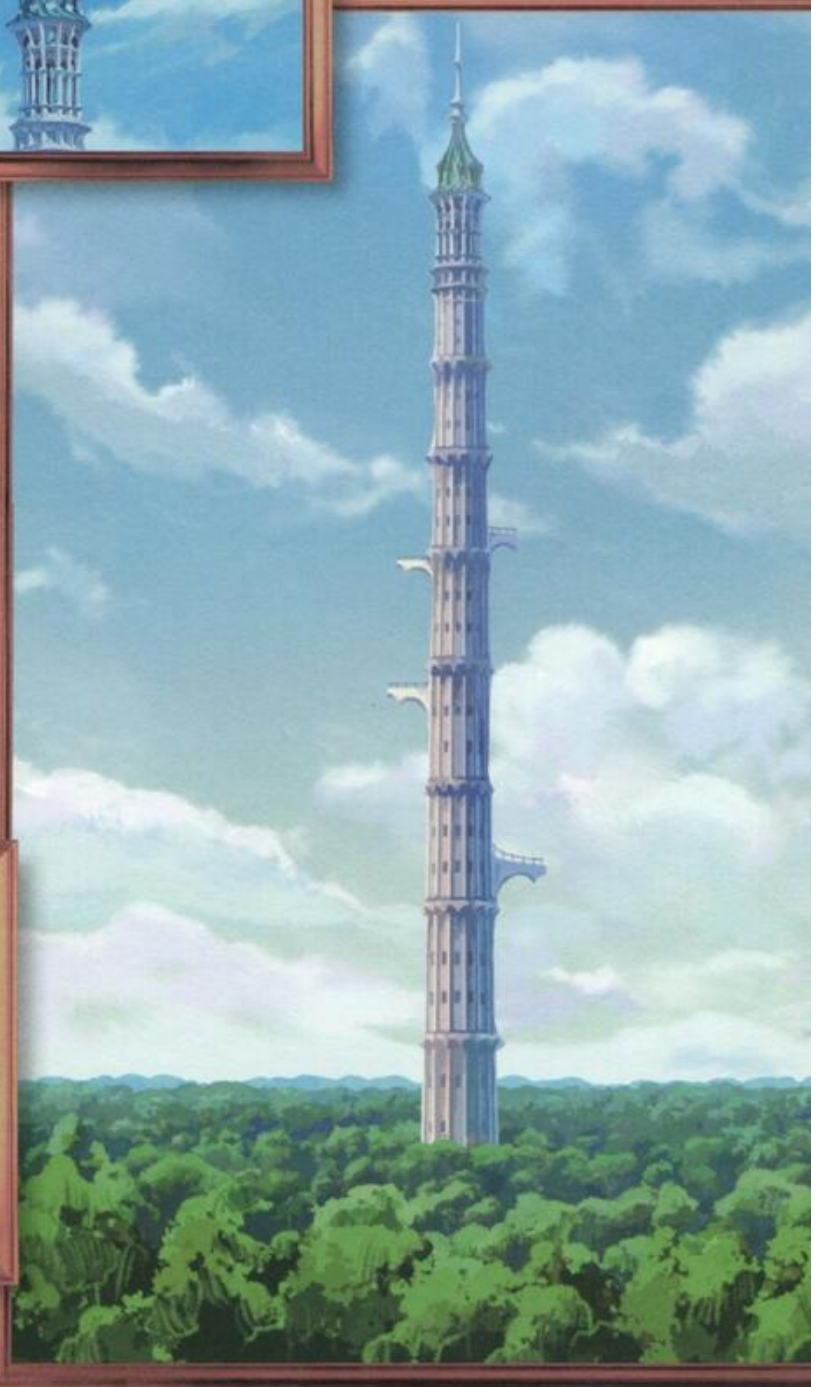
ブルームーンにぴったりと重なる丸窓のある礼拝堂。月明かりが差し込む場所に地下へ続く隠し階段があり、その先に亡霊ブルームーンアビスが現れる

最上階

魔力の源となっている魔導石がある。かつては世界中に溢れていた魔力が希薄になったため、魔導石に魔力を集めている。効果範囲は限定的でルーナノヴァのみ

レリーフ

有翼の獅子や蜘蛛、雄牛や蛇など、壁に彫り込まれた大きなレリーフは、魔法によって実体化して塔に立ち入った者を襲うこともある



新月の塔

出入口

ルーナノヴァ魔法学校の敷地のどこからでも見える、高くそびえる美しき塔。最上階にある魔導石から魔力が降りそそいでいるため、ルーナノヴァ内では魔法の杖に魔晶石を取りつけなくとも魔法を使うことができる。

校長室

大きな窓を背にして輝く校長席。赤地に金色の縁取りが印象的な校章入りのクロスがかけられている。後ろにはナインオールドウィッチの帽子をイメージしたオブジェが並ぶ

先生の部屋たち

生徒たちの前では"先生。らしく振る舞っている教員たちだが、自分の部屋に帰ると思わぬ素を出すことも？　それぞれ業務に使う部屋、寄宿舎のプライベート部屋が割り当てられている。

生徒指導室

よくアッコたちが呼びだされている部屋。生徒指導部長のフィネランを中心にバドコックやアーシュラなどが生徒の話を聞く。魔法道具のレリーフなど華やかさはないが重厚感がある

クロワの研究室

新月の塔の中に新しくできたクロワの研究室。薄暗い空間の中、壁一面にいくつものモニターが並び、近代的というより未来かのように高性能な機器が配置されている

アーシュラの部屋

ドーム型の天井を持つ部屋。高い天井にプラネタリウムを映し出して、ホロスコープの輝きを見て未来を予見することもできる。アルクトゥルスの七つの言の葉の絵も飾られていて、時にアーシュラはグラントリスケルに思いを馳せる

アルコル

アーシュラの部屋の止まり木にいる青い目をした白いカラス。シャリオ時代からの使い魔。シャリオカードにも登場している

LUNA NOVA WITCHCRAFT ACADEMY

校舎内

建て増しにより大きくなっていったが、基本的に多くの部屋が天井を高く設計されていて、窓も大きく気持ちが良い。クラシカルな建築様式だが、古くさい雰囲気はない。

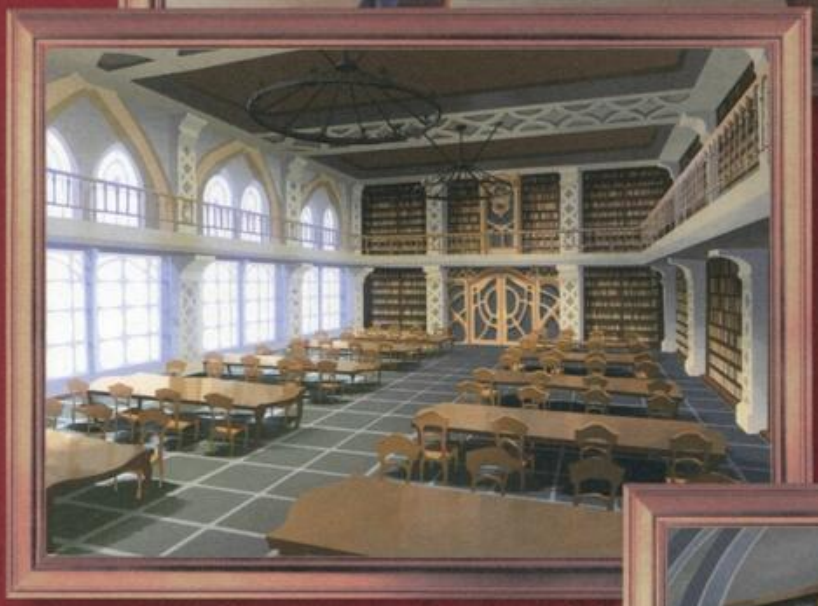
▲カフェテリア　生徒たちが昼食の時間を過ごすカフェテリア。テーブル20台に4脚ずつイスが設置されている。三面を窓に囲まれた吹き抜けになっていて、いつも光が取り込まれている

◀教室

前方に黒板と教壇、段差のついた中央の空間には生徒の机が並ぶ。一般的な学校の教室とほとんど変わらない仕様だ

▼実験室

ヘキサゴン型の実験机で薬やスパイスを調合する。机の真ん中は鍋などをかけられるようになっている。壁には薬品棚が並ぶ



◀図書室

落ち着いて読書や自習ができるように整えられた空間。壁沿いに連なる本棚は2階にも続いている。生徒たちで本の整理に取り組むこともある

▼講堂

始業式や魔法祭など行事の際に生徒が集まる。壁沿いがベンチになっているが、全校生徒が集まる際には中央のフロアにも椅子が並べられる

▲廊下　まっ白な壁や柱にグリーン系の天井と赤い床が映える。長い廊下が多く、生徒も教員も移動中に傍らの者と会話を交わしながら歩く

その他の校内

校舎と寄宿舎を兼ねた主たる建物のまわりには、学校生活を豊かに彩るスポットが点在している。

◀植物園

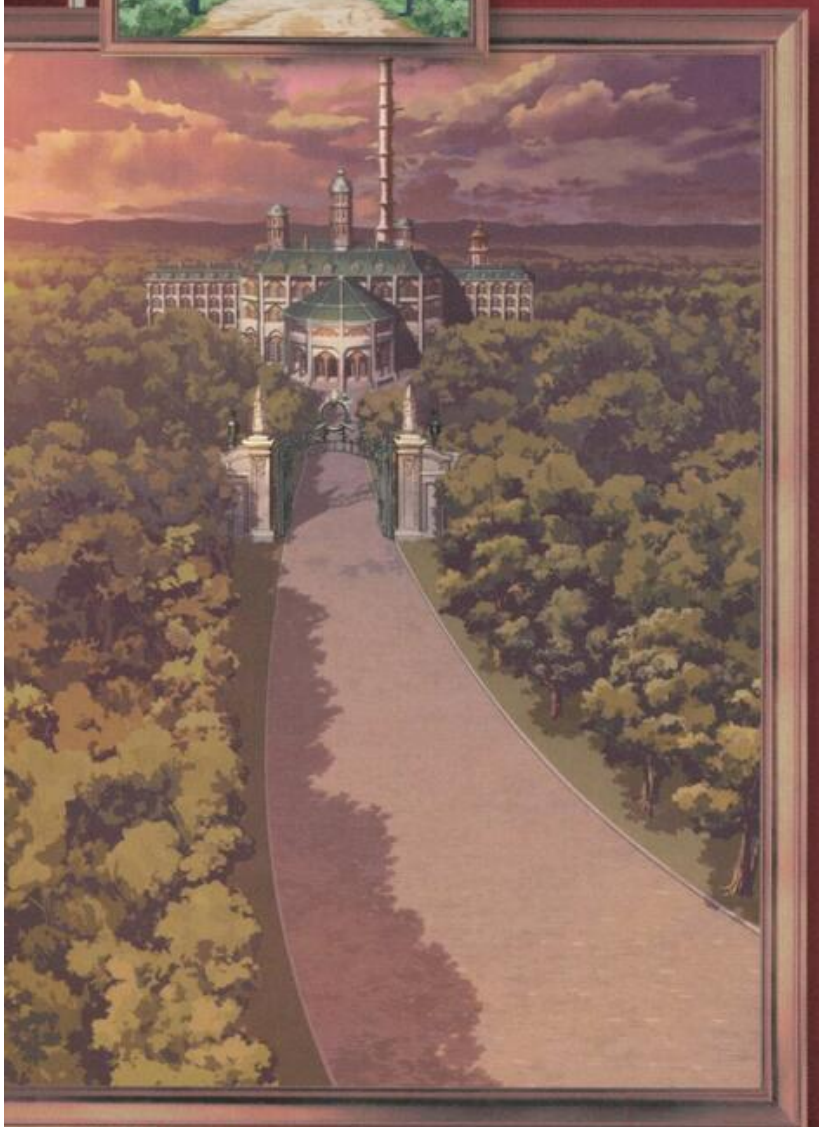
ガラス張りの清潔な空間。真ん中には大魔女ジェニファーにゆかりがあるというルーナノヴァの木、ジェニファー記念樹がある

▼グラウンド

正門の反対側に広がっているグラウンド。ホウキで飛ぶ飛行魔法の実技やスポーツのクラブ活動などが繰り広げられる

▼搬入口

ルーナノヴァに出入りする業者の車が通り抜けるゲート。サイクロプスが門番をしていて通行を認められるとゲートに光が走り門が開く



▼中庭

芝生と石畳の小径で整えられた憩いの場。三面三体ヘカテー像が並ぶ。生徒たちはここを抜けて次の教室に移動したり、昼休みを気ままに過ごしたり

▲正門

整備された大きな道が延び、正門の中へ続く。広大な森に囲まれたルーナノヴァだが、正門からエントランスまでの距離はそう遠くない

伝統を感じる空間

過去・未来・現在が交錯するといわれるブルームーンのように、長い月日の欠片が歴史として積み重なっているルーナノヴァという場所。ここで泣き笑いした魔女たちの思いが朽ちた建物にさえも息づいている。

▲ルーナノヴァ特別図書館

特別な者しか入室できないルーナノヴァ最古の資料館。本だけでなく貴重な美術品や魔道具が並び、ナインオールドウィッチについて書かれている古文書も収蔵されている

▶北校舎

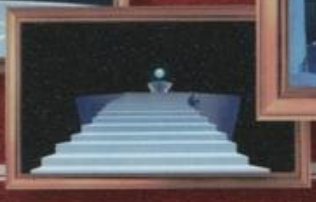
廃墟になっている旧校舎。北斗七星のアーチに至る前の扉にはラテン語で「眠れるアルカスを起こしてはならぬ。泉に近づく者に禍いかかるだろう」と書かれている

▲物見台

「ルーナノヴァを去る者は夜人知れずひとりで去ること」というしきたりを守ろうとしたダイアナが佇んだ場所。学校の敷地の外れにある

▶ポラリスの泉

北校舎の果て、北斗七星のアーチをくぐったところに見つけられるといわれ、輝きを秘めた魔女に大いなる星々の魔力を与えるとされている。巨大な白熊アルカスが番人をしている



ルーナノヴァを支える用務員たち

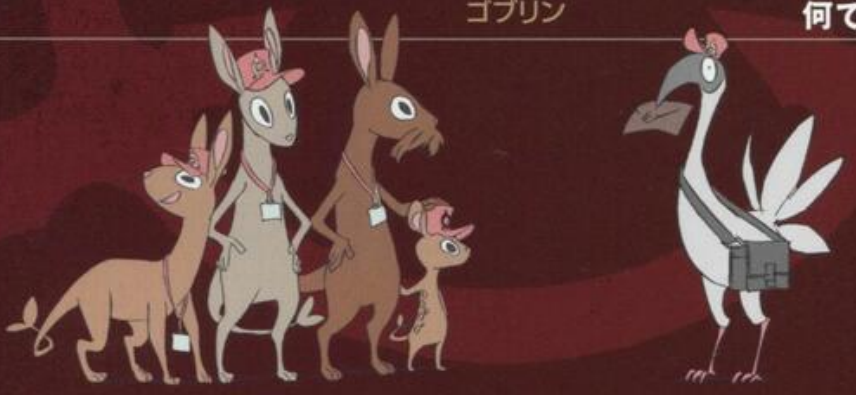
ルーナノヴァ魔法学校では、さまざまな種族の妖精、動物が働いている。例えば、身体が大きく力も強いサイクロプスが門番をしていたり、ゴブリンは校内の掃除や洗濯、食事の配膳を担当していたり。カフェテラスでは調味料を小さな妖精が運んだりしている。

ミノタウロス　トロル　サイクロプス

力仕事は俺に任せろ

ゴブリン

何でもお任せください



うさぎ　鳥

特技を生かします!

トロルの風呂　トロルの大きな身体用なのでとっても大きい。浴槽の脇に梯子がついている。罰当番でこの風呂の掃除を言いつけられることも

調理場　使いやすく整然と並べられている調理道具。鍋やフライパンだけでなく、オリハルコンの泡立て器など文明の利器もそろっている

レイライン

レイラインとは、魔法エネルギーのネットワークのこと。ターミナルの内部はレイライン空間につながっており、一気にルーナノヴァまで飛ぶことが可能。塩分で効果が減衰する

魔女が多く訪れる

ブライトンベリー

5世紀の昔、大魔女ウッドワードがルーナノヴァ魔法学校を設立した頃。その後、ルーナノヴァの発展とともに街も繁栄を誇ったが、それはもう過去の話。現在はほとんどの市民が魔法の存在を忘れて、日々の暮らしを営んでいる。現在の市長は小心者の信徒、ホッジ。

過去のブライトンベリー

レイラインがある丘

巨樹と塔が融合したような外観のレイライン・ターミナル。当初、アッコはバス停と勘違いしていたが、ここはホウキの停留所なのだ。

中央広場

駅　こぢんまりした田舎の風情が残る、レンガ造りの小さな駅舎。はるばる日本からやってきたアッコの大冒険はこの駅から始まったのだ

街並み

中世の面影を残すブライトンベリー。多くの建物は石造りで、風情のある街灯が石畳の歩道を照らしている。気軽に座れるベンチも多い。

パブ　幕場から甦ったホルブルック氏が騒ぎを起こしたパブ。酒飲みとスポーツ好きが集う場所

中心部にあるスクウェア

古い街並みに似合わない巨大モニター。ここで放送されるニュースが人々の感情をあおる

墓地

ルーナノヴァから街への近道にある。スーシィがハカバテングダケを採取するために立ち寄ったことで大騒動に

公園

ブライトンベリーの街とルーナノヴァの間に位置する大きな公園。初夏には美しいハイドランジアが咲き乱れる

若くして亡くなったホルブルック校長の母親の墓。長い年月を経て巨樹と一体化している

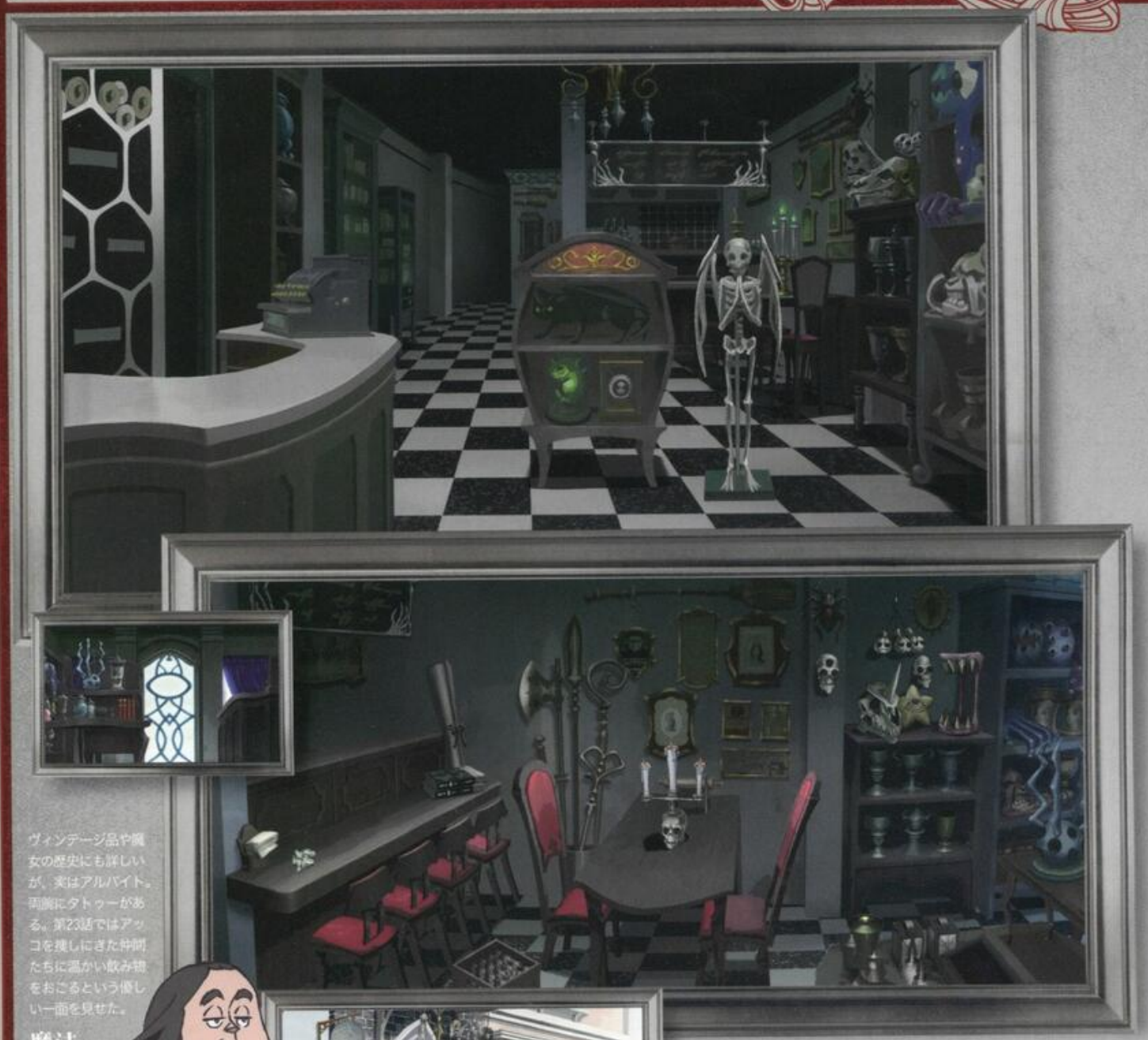
イベント会場

超大型歴史巨編少女小説『ナイトフォール』第365巻発売記念イベントが開催された場所

シャリオの正体を知ったアッコが座り込んでいたベンチ。見つけたのはダイアナだった

人と人をつなぐ橋

小さな石造りの橋は、多くのドラマの舞台となった。第1話では、アッコが初めての仲間となるスーシィと出会い、第23話ではアッコを探すスーシィが描かれた



魔法道具屋

店名は「LAST WEDNESDAY SOCIETY」。一般人も利用できる。ルーナノヴァの生徒をはじめ、一部の人からは「魔道具カフェ」と呼ばれており、ホウキや杖のメンテナンスも請け負う。伝説のホウキ「流星丸」を封印していた。

魔法道具屋の店員 CV:松島昭浩

ヴィンテージ品や魔女の歴史にも詳しいが、実はアルバイト。両腕にタトゥーがある。第23話ではアッコを捜しにきた仲間たちに温かい飲み物をおごるという優しい一面を見せた。

情報は新聞で

仕事柄、魔法界の最新情報の入手は必須。そんなときに役に立つのが「LNN TIMES」だ。ルーナノヴァ杯ホウキリレーの優勝予想のほか、解放された流星丸の目撃情報なども掲載されている

エイプルトン校

1000年以上の歴史と伝統をもつ名門の男子校。魔女嫌いで有名。生徒の間でもめごとが起こり互いに譲らない場合は、騎士の像の前で正々堂々と決闘をして決着をつけるという伝統が。理事長は消防大臣でもあるブラックウェルで、魔女の存在を苦々しく思っている。

Interview

金本涼輔

アンドリュー・ハンブリッジ

劇的な心情の変化も作りすぎない自然な演技で

――アンドリュー役はオーディションだったんですよね。

金本　そうですね。親友のフランクを演じた興津(和幸)さんはそのまま決まったらしいので、若い男性の役でオーディションがあったのはアンドリューだけなんじゃないかと思います。後から聞いた話ですが、吉成(曜)監督と堤(尚子)プロデューサーがたまたま僕の出ていたカートゥーンネットワークの『スティーブン・ユニバース』という作品を見てくださっていて。

――アニメーターの方からよく話題に上がる作品ですね。

金本　ええ、そこでたまたま目に留まったらしく、演じているキャラクターもアンドリューと全然違うタイプだし振り幅を出せるのでは？ということで決まったようです。

――最初に『LWA』の台本を読んだ時の印象はどのようなものでしたか？

金本　TRIGGERさんだし吉成監督のことも個人的に

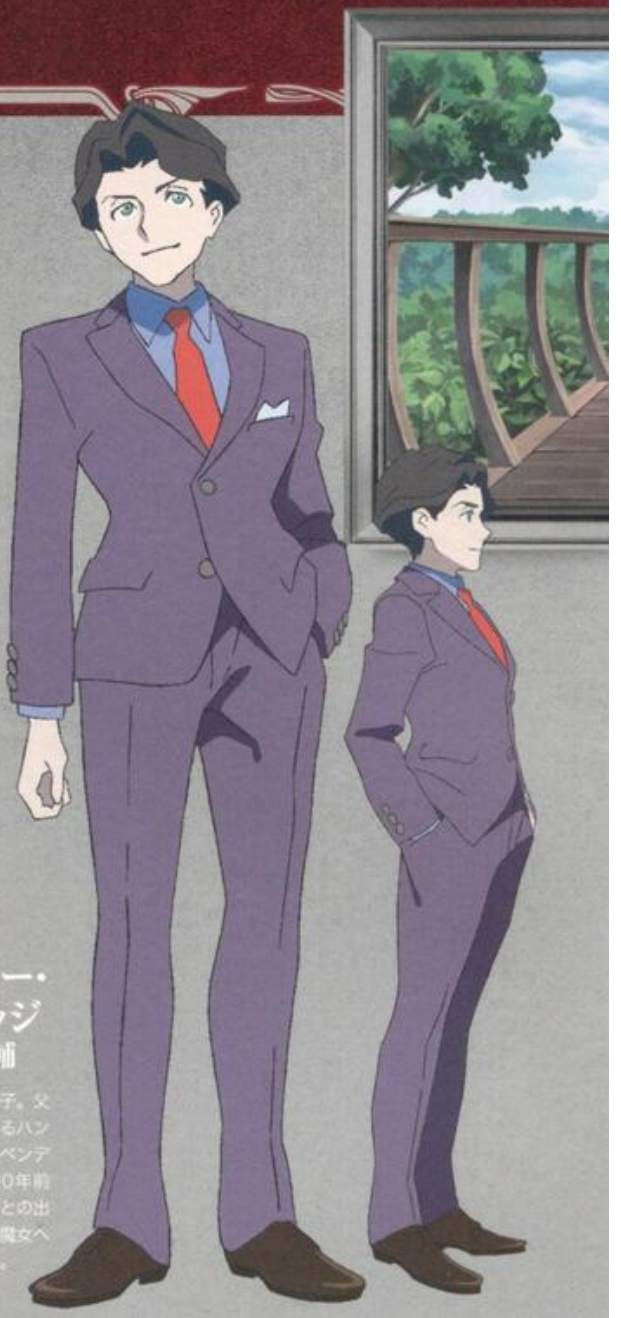
●かねもと・りょうすけ／青二プロダクション所属。岡山県出身。型にはまらない演技でアニメ、ゲーム、吹き替え、ナレーションなど幅広く活躍する。主な出演作品に『ねじ巻き精霊戦記 天鏡のアルデラミン』(トルウェイ・レミオン)、『スティーブン・ユニバース』(ハロルド・スマイリー／ライオン)、『ハピネスチャージプリキュア！』(相楽誠司)などがある

フランク
CV:興津和幸

自称・アンドリューの親友。明るく軽い性格で、エイプルトン校の学生ながら、魔女に対してはそれほど悪感情をもたない。恋のホレホレ銃に刺された際は、ロッテにひと目ぼれしてしまう。

ルイス
CV:宮崎遊

エイプルトン高校理事長・ブラックウェルの息子。父親の権力を笠に着た振る舞いが目立つ。反魔女主義者の学生を率い、エイプルトン校に侵入したアッコたちを制裁しようとする。



アンドリュー・ハンブリッジ
CV:金本涼輔

エイプルトンの貴公子。父親は国務大臣でもあるハンブリッジ伯爵。キャベンディッシュ家とは500年前からの親戚。アッコとの出会いをきっかけに、魔女への偏見を正していく。

知っていたし、もちろんアニメミライ版も劇場版も見ていたので、魅力的で派手な動きがいっぱいある作品になるのだろうなと思いました。動きを意識してアフレコに入っていけたら臨場感を出せるかなと思ったのは覚えています。演技に関しては、実はオーディションの時に「外画吹き替え系で頑張っている子を候補に挙げてほしい」という要望が事務所に届いていたのを聞いていたので、じゃあ、外見に引っ張られず、あまり作りすぎないようなある程度自然な演技でやった方がいいのかなと思ってアフレコに臨みました。

――初登場は第6話。途中参加ということで緊張はありませんでしたか？

金本 ありました。入った時にメインキャストの方が「イケメン待ってました！」みたいな感じで迎えてくれたんです。

――なんと(笑)。

金本 こっちはイケメンで喋ろうと思っていなかったのに、そう言われると「イケメン……できるかなぁ」という感じになりますよね。そこですごく不安に襲われて……。

――そういう時に藩さんがうまく打ち解けさせてくれたり？

金本 そう、気を遣ってくれて本当にやさしい子でした。……いや、その「ハンサム来ました！」みたいなのを一番やってたのも藩ちゃんだったので、一番プレッシャーかけてたのも藩ちゃんです。思い出しました(笑)。

――第10話「蜂騒ぎ」のアッコとアンドリューの中庭でのやりとりは、金本さんとしてはどのようなお気持ちで演じられたのでしょうか。

金本 ホレホレ蜂の効果か自意識かどっちで話していたのかですよね。僕の中ではハッキリ「こっち」という意識を持って芝居しましたが、これは絶対の答えでもないと思いますから、秘密にしておきます。

――アンドリューはアッコとの掛け合いが多かったと思いますが、全編を通して藩さんとのやりとりはいかがでしたか？

金本 藩ちゃんは……『ハピネスチャージプリキュア！』で共演して以来、近い世代では一番尊敬してる存在で、今回もとにかくパワフルで圧倒されっぱなしでした。アッコとめちゃくちゃ被るんですよね。"アッコと被る"って普通有り得ないし、実社会でアッコのような生き方は許されないでしょうけど、近いものは持っていると思います(笑)。今回気づいたのですが、藩ちゃんはアフレコの時にモニターと正対せずに、掛け合う人にまるで「ダイレクトにやりあおうよ！」と言わんばかりに体を開くんです。そんな風に彼女を見て学ぶことや気づくことも多く、『LWA』ではずっと「すごい！」と思っていました。

――アンドリューはどんな人物だと思いますか？

金本 一般人代表のありふれた存在ですよね。やりたいことはあるけど、環境や決まり事に縛られている。ただ、僕がアンドリューを好きなところは実はそういうところです。最終話でアンドリューが父上に意見をする時、父への負い目や葛藤がきちんと描かれていて、ご都合主義的に一人で活躍するのではなく、アンドリューの発言がジワジワと周囲を変えて最終的には首相が加勢する。最後までアンドリューをヒロイックに描かないあの流れはすごくよかったですね。演技面で言うとアンドリューは出る度に魔法に対する態度が劇的に軟化していく。それを汲み取り過ぎず、リアルな人間描写を心がけてやりました。

――吉成監督にはどんな印象をお持ちでしょう。

金本 僕の理想にすごく近い人です。あくまでも僕の印象ですが、吉成監督は意識が内側にあって、自分の中の世界観や価値観を大事にしてものを見られる人。だからきっと誰かが描いた絵に対してもそれこそ僕たちの芝居とかでも、気に入らない部分はズバッと言う。飾った言葉を使わないし、現実的なところを見ているだけじゃなくて「こうしたい」という理想もあって、すごくバランスのいい方だなって。こういう人になりたいと思いました。とはいえ吉成監督からその時、「監督じゃなくて、僕はずっと絵だけ描いていたい」みたいなこともおっしゃっていたのを聞いたこともあったので、監督の中にはまた違う苦悩もあるのかもしれませんね。

――『LWA』は金本さんにとってどのような作品になりましたか。

金本 最初は漠然と「ひとつの役をとれた、うれしい！」という思いでいましたが、アフレコやオンエアを重ねていくうちに、自分はすごい作品に参加できているんじゃないかという気持ちが強くなってきて、大袈裟かもしれませんが、今では「人生の思い出になるぐらい大きな作品に参加できた」と思っています。娯楽性も芸術性も高く、メッセージ性もある。老若男女が楽しめ、たぶん後世に残るような作品でアンドリューを演じることができた。幸せですね。本当に感謝です。

Special session 2

脚本女子座談会

島田満　うえのきみこ　樋口七海

我々は、獅子奮迅しながら艱難辛苦乗り越えて、夢見たものを作ろうとしていく、理想の場所を目指して

TVシリーズ「LWA」のシナリオは、ほぼ3人の女性脚本家によって作られていた。キャリアも年齢もさまざまな3人は、どのようにストーリーを作ったのか!?

●うえの・きみこ／脚本家。おもな参加作品に『黒魔女さんが通る!!』『王室教師ハイネ』（ともにシリーズ構成）、『クレヨンしんちゃん』『スペース☆ダンディ』『宇宙パトロールルルチ』（いずれも脚本）などがある

●ひぐち・ななみ／脚本家。TRIGGER作品では『キルラキル』（文芸管理補佐）、『異能バトルは日常系のなかで』『ニンジャスレイヤーフロムアニメイシヨン』（ともに脚本）などで参加。本ガイドブックで小説「ナイトフォール」を手がける

――うえのさんと樋口さんがこの作品に参加した経緯はどういったものだったのでしょう？

うえの　私は東宝の方からメールをいただいて、新しい作品があるのですが、とお声掛けいただきまして。そのメールを受け取ったとき、ちょうどイギリスにいたんですよね。しかも、グラストンベリーに行ったりしていて。でも、そのメールには詳細は書いてなかったので、帰ってから『LWA』のお仕事だったと知るという。わあ、だったら、もっと写真撮ってきたかった！とか思いましたけど（笑）。

樋口　偶然なのですか？　それって、すごいですねー　私は、以前からTRIGGERでお世話になっていて文芸管理補佐や脚本をやらせていただいていたので、その流れで堤（尚才）さんと大塚（雅彦）さんにお話をいただきました。私、学生の頃にアニメミライの『LWA』を見ていて、すごく好きだったと伝えたことがあったので、それで声を掛けてくださったんじゃないかと思うのですが嬉しかったです。

――皆さん初対面だったそうですね。

一同　そうでしたね。

島田　私も、最初はお2人の持ち味がまだわからなかったので、得意とするところを割り振る、みたいなことではなく、基本的には順番に書いていただくかたちになりました。すぐに樋口さんのイマドキさとか、うえのさんの飄々とした良さ……ブラックユーモア的な面白さがわかって、毎回どんなお話を書いていただけるんだろうと楽しみにしていました。それぞれの持ち味があって、それが触れ合うことでどんどん化学変化も起こって。

――シナリオ会議はどのように始動していきましたか？

島田　吉成監督と大塚さんと堤さんと、佐藤（裕）さん、武井（克弘）さん、宇佐（義大）さん、あと書記をしてくださる方というメンバーでしたね。

樋口　序盤は鶴巻（和哉）さんも加わってくださっていましたね。大塚さんはアニメミライ版から作られてきた方なので全体を見てくださっていた感じで、今回は島田さんと吉成さんと堤さんがベースという印象でした。

島田　最初、監督は魔女版『忍たま乱太郎』のような、とおっしゃっていて。

うえの&樋口　言ってましたねー

うえの　それで最初の頃はみんなでネタ出しもして。私が出したのは、キノコの話とか、半魚人が戦う、とか（笑）。ただ、魔法ものとかファンタジーに対する遠慮がほとんどなくて、その辺りは島田さんに頼りっぱなしになってしまって……。資料もたくさん見せていただきました。

樋口　島田さんの書かれた世界観設定のファイルがものすごかったですよね。何かの本を書き写したものなのかな？と思ったくらいでした。学校の時間割とかまでちゃんとあって。

島田　そんなに表に出てきてないところなんですけどね。

うえの　でも、それがあるのとないのとでは、世界の厚みが全然違ったと思います。試験の回とかには、具体的に参考にさせていただきましたし。

樋口　あと私はタイムリープものをやりたいって言って、それは危険だって会議で却下された思い出もあります（笑）。

島田　樋口さんのエッセンスは、ロッテ回の創作女子みたいなところに込められていますよね。

うえの　樋口さんの書いた「ナイトフォール」の設定とかあらすじも、すごく面白かったですよね。「ヴァンパイアは血液の代わりにパイを食べるようになった」とか（笑）。

島田　どこかで発表しないの？

樋口　あ、あの……この本に短編が一緒に載るかもしれず……。

島田&うえの　えーっ！　それは楽しみだ！

樋口　ちょっとだけですが、頑張って書きたいです。

島田　それに対して、二次創作するロッテというのもまた書きたくなっちゃいますね。あと、かなり丸投げでお願いしちゃった回もあったりして、うえのさんに「スーシィの面白い話、お願いします！」とか言って。

うえの　あれ、結構早めに書きあがった記憶がありますね。それでこれ、どこに入れようかって迷ったんじゃなかったかな。

島田　そうそう、タイミングを計りましたね。いきなりだと早すぎるし、ストーリーが佳境になってから入れると浮いてしまうし。

うえの　心配していたのは、私が脚本を書くとアッコがさらにバカになっているような気がして……大丈夫でしたか？

樋口　（笑）。

島田　いや、スーシィにいじられてるアッコが最高でした！　第8話とかめっちゃ面白くて何度も見返してしまいました。

樋口　うえのさんが、ご自分が書いた回のアッコを見ながら「どうしよう……この子、誰とも会話をしていない」と言って、それがすごく面白かったです。

島田　アッコって、もし実際にいたら結構浮いてると思いますよね。かわいいですけどね。

樋口　友達にいたら、すごく感銘を受ける瞬間と悪戯しく感じる瞬間が交互に襲ってきそうです。

うえの　でも、いなくなっちゃったら、す

ごくさみしい、みたいな。

――皆さん内面的には誰に一番近かったですか？

樋口 私は……ロッテですね。あと、なんとなく、うえのさんがスーシィで、島田さんがアッコっていうイメージもありました。

島田 私、トジですからね（笑）。わあ、じゃあ、あのお部屋の3人じゃないですか。そして、自然と担当回もそうなっている。

うえの でも、私、島田さんはアッコとダイアナが混ざっている感じがしますね。

樋口 ああ、そうかも！

島田 うえのさんは誰かシンパシーを感じたキャラはいますか？

うえの 近いかはともかく、お気に入りは、魔法道具屋の店員ですね。

島田 さすがの目のつけどころ（笑）。

うえの あそこに入り浸ってどうでもいい話を永遠としているアッコたちが見たいです。あとダイアナが唐突に「わたくしのターンですわ」と言いだしてシャリオカードバトルが勃発する話も。

一同 （笑）。

いつもある制約がこの作品ではなかった

――シナリオ会議の雰囲気はいかがでしたか？

島田 『LWA』の会議は案外真面目というか、わりと深刻な感じで進んでいきましたね。なので、私なんかは、何とかして面白いこと言って笑わせようってもくろんだりしちゃうんですが（笑）、スベりがちなので、さらにスベるのが怖いから自重してました。でも、そんなときに、うえのさんがポソッと面白いこと言ってくださるので、わああって、すっごく嬉しくなったりして。

樋口 たしかにすごく静かでしたよね。お菓子を食べる音がポリポリ響いてしまう……。

島田 オリジナル作品だったこともあって、考えなきゃいけないことがたくさんあったので、長丁場でもありましたしね。ときには夜中まで会議をやっていて。

――吉成監督とはどんなやりとりをされましたか？

樋口 監督は、普段からそんなに口数が多い方じゃないんですよね。

うえの 言葉というより、絵を描いてイメージを伝えてくれる印象でしたね。うーんって考えてから、こんな感じかな？って。

島田 すごく思慮深い方なので、じーっと黙って考えている時間がすごくあって。で、いろいろ議論しているうちに絵にしてくれて。それが出てくると、ああ、そういうことか！って、一気にみんなが納得して。絵の力ってありますよねえ。私は内心、わあああ、吉成さんの生絵だあなんて盛り上がってましたけど（笑）。

――そんな吉成監督とTRIGGERの画作りに対してどんな思いがありますか？

樋口 島田さんの脚本も、うえのさんの脚本も、文字の時点でものすごく面白くていろいろ想像しながら読んでいたんですけど、最終的にそれが映像になったとき、さらに思ってもみない面白い画に仕上がっていて、自分の想像力の乏しさと、監督の画作りのすごさを感じました。

島田 なんで字だったものが、こうなるんだ！って思っちゃいますよね。

うえの 第2話のチョウチョが一面に飛んでるシーンとか、美しすぎて感動しました。

島田 チョウチョに手足が生えてピックリしましたよね。妖精っぽくてよかった。あと、シャリオカードが思ったより大きかった（笑）。

樋口 ふふ、そうそう。私も第3話で登場する流星丸があいう見た目だって思っていなかったので、おおお、ってなりました。もうちょっとオモシロ寄りになるのかなって思っていたので、こんなにカッコよくなるんだ！って。毎週リアルタイムで見ていたんですけど、そんな感じで驚いてばかりでした。

うえの シナリオっていつもですけど、手探りですよね。今回は2クールだったので最後の話数が完成するくらいのところで、ようやく放送が始まって。

島田 アニメの現場ではときどき、そういうシーンは画にするのが大変すぎるのでNGで、というような制約があるんですけど、この作品に限っては全くありませんでしたね。

うえの むしろコンテでより膨らます方向で（笑）。若いエネルギーが満ちあふれていて、新しいことをやろうという気持ちをひしひしと感じました。

樋口 コンスタンツェの回でロボ戦をやると決まったときに、シナリオ会議のときにもうすでに監督がロボットの絵を描いてたのが印象的でした。担当回だったので、これシナリオにどのくらいアクションシーンを書いたらいいんだろう？って戸惑ったんですが、そしたら監督がはっきり「ここは大丈夫なんで！」って（笑）。

島田 さすがですよね。

――この現場で得た刺激とは？

樋口 関わっている方々が本当にみんなアッコみたいな気持ちで、自分が信じるモノを作るんだって思いを掲げて現場に臨まれていて。またキャリアが浅いペーペーの私ですが、この段階でそういう現場に立ち会えたことがこれから一生の宝物になっていくんだと思います。これを指標にしてもの作りに関わっていきたいです。

うえの 私はいつも、結構のんきに現場に臨んでしまうので、島田さんの姿勢にとても刺激をうけました。資料を細やかに作ってくださったり、常に勉強していく姿勢とか……。私も前倣って飲まねばと思う次第です。

島田 私も前に進んでいくエネルギーと理想を追求しようとする精神とをアッコに重ねていたところがあって。最初の言の葉が「目指せ！　理想の場所へ」なんですけど、それは最初から最後までそうだなあ、と、しみじみ思います。我々はこれからも理想の場所を目指して、獅子奮迅しながら艱難辛苦乗り越えて、夢見たものを作ろうとしていくのでしょう。

――ところで、皆さんで女子会を開いたという噂を聞きました。

島田 会議が終わった後に食事したりする作品も多いんですけど、この作品は終わるのが夜中近かったのでなかなか行けなかった中で1、2回だけ、この3人で食事に行きました。女子会したいしたいって思ってたので、隙を突いてお誘いして。私たち15歳ずつくらい離れているんですよ。だから、世代が随分違うので樋口さんなんてもう娘みたいで、かわいいなあなんて、思って。

樋口 駅ビルでパスタ食べました！

うえの イギリスの話をしたり……。

樋口 あと、島田さんのうっかり話がめちゃくちゃ面白くて（笑）。

島田 打ち合わせの日時を1週間、間違ったり、エレベーターがあくと、関係ない階でも反射的に降りてしまったり、そういうのが日常茶飯事なんです。という話をしましたね。また話し足りないうちに、もう番組が終わって、解散になってしまったので、また、ご一緒したいですね。

樋口 続編……あるといいな……。

うえの まだまだ書きたい話、ありますよ。

樋口 サザエさんみたいにしたら、一生できますよねえ。

島田 たくさんエピソードを作れますもんね。それこそ『忍たま』みたいに。

樋口 ハンナとバーバラとか！

島田 そうそう。私、彼女たちがあんなにかわいいと思ってなかったんですよ！ハンナとバーバラをどのくらい意地悪にするのか、それとも根はいい子ってふうにするのかって迷ったんですけど、監督が悪い方に振り切ってくださいっておっしゃられて。でも、キャラクターがかわいいのもあって、悪いことしても、とてもかわいかった。

うえの 私なんてしまいには、いい子たちだなあって思いましたもん（笑）。

島田 ところで、アッコって、これからアンドリューとうまくいくと思いますか？

うえの はっ、それで思い出しましたが、ひとつ、皆さんに伺いたいことがあったんでした。アンドリューのあのパンツは……。

島田&樋口 あははは。

うえの アンドリュー、柄がーって。

島田 女の子たちはどんな格好してても見えないのに、なせかアンドリューだけは見える（笑）。

樋口 やっぱり抑圧されている部分がそこに……（笑）。でも、あの2人、思ってた以上に体格差があって良かったですよね。

島田 うん、素敵でした。2人が付き合ったら最初のデートはどこに行くんだろう。

うえの とりあえず、アッコは絶対遅刻してきますよね。でも、アンドリューは何だかんだ言って待ってる。

島田 何で僕がって言いながらずっと待ってそう。

樋口 ずっと同じ姿勢で待ってるに決まってますね。

ティザービジュアル
Illustration：吉成　曜

Little Witch Academia Illustration Gallery

TVアニメ『リトルウィッチアカデミア』の世界を凝縮したイラストレーションギャラリー!

キービジュアル01
Illustration：半田修平
Painted：垣田由紀子
Background：美峰

キービジュアル02
Illustration：半田修平
Painted：垣田由紀子

月刊ニュータイプ2017年2月号
Illustration：益山亮司

月刊少年エース2017年3月号　Illustration：金子雄人　Painted：垣田由紀子　Background：美峰

月刊ニュータイプ2016年11月号
Illustration：半田修平
Painted：垣田由紀子
Background：美峰

月刊ニュータイプ2017年3月号　Illustration：斉藤健吾　Background：美峰

月刊ニュータイプ2017年4月号　Illustration：田村瑛美　Painted：垣田由紀子　Background：美峰

月刊ニュータイプ2017年6月号　Illustration：堀　剛史

月刊ニュータイプ2017年7月号　Illustration：長谷川哲也　Painted：武田仁基　Background：美峰

Febri VOL.41 表紙
Illustration：岩崎将大

オリジナルサウンドトラックイラスト　Illustration：石毛理恵　Painted：武田仁基　Background：美蜂

Anime Japan 2017グッズ用イラスト
Illustration : Ryota-H

シャリオカード

Illustration : Ryota-H

Little Witch Academia Chronicle
Chapter 5

第五章

『リトルウィッチアカデミア』魔法大全

LWA Magic Encyclopedia

魔女の魔法

ティアフレーレ
TIA FREYRE

属性：飛行

効果時間：中

難度：基本魔法

主な使用者：全員

初登場：第1話

使用頻度：移動時に多用

ホウキを使用。飛行魔法は魔女にとって基本中の基本と言われている。使用の手順はまず、ホウキに敬意を払い、またがって心に空を飛ぶイメージを抱く。次に呪文を唱えて大地を蹴る。そして自身の魔力をホウキに注ぎ込むと、空に舞い上がることができる。ルーナノヴァ魔法学校では、毎年開催されるホウキリレーが一大イベント。

メタモールフィーフォシエス
METAMORPHIE FOCIESSE

属性：変化

効果時間：短

難度：基本魔法

主な使用者：全員

初登場：第6話

使用頻度：多用

対象物や自身を変身／変化させる変身魔法。変身したい動物などの姿を具体的にイメージし、呪文を唱えて対象物を魔法の光に包み込む。ルーナノヴァ魔法学校ではバドコック先生の授業で習う基本魔法「その1」。最初にアッコが使えるようになった魔法だが、魔法の光をコントロールできずに対象物以外の相手を変身させたことも。

魔女の魔法は多彩で多様。だが、その力は限られたものだ。
魔女は世界中に張り巡らされたレイラインから供給される魔力を
行使することができる。ルーナノヴァ魔法学校には魔導石があり、
ルーナノヴァ内では自由に魔法が使えるようになっている。

ムラウア
MUROWA

属性:駆除
効果時間:短
難度:基本魔法
主な使用者:ダイアナ
初登場:第2話
使用頻度:戦闘時に使用

光を収束させた熱によって対象にダメージを与える魔法。本来は放射線療法のように医療に用いられる技だが、攻撃魔法にも応用できる。第19話では聖堂でダイアナが白蛇を退治するときに使用。第24話ではダイアナとアッコが、クロワを襲う魔獣に対して放った。

アンソウルアエロ
ANSOLEW AERO

属性:傀儡
効果時間:短
難度:高等魔法
主な使用者:ダイアナ
初登場:第2話
使用頻度:1回

彫像に生命を吹き込む高等魔法。ルーナノヴァ魔法学校では上級生すら習うことがない。ダイアナはこともなげに使うことができた。そしてダイアナはルーナノヴァの石像を動かし、アッコの頭に生えた草を抜いたのだ。

オルイホンデヤンツ
OHR YHON DEYANTZ

属性:付与
効果時間:短
難度:基本魔法
主な使用者:バーバラ、アマンダ
初登場:第3話
使用頻度:多用

対象物の形状を変化させる魔法。第3話でバーバラはこの魔法を使い、アッコのホウキに補助三輪を付与し、アッコにヘルメットと膝当てを付けた。第17話では、アマンダが使用しようとするが呪文詠唱中に中断。

パピリオフィリオニンフォディーア
PAPILIO FILIO NYMPHODYA

属性:変化
効果時間:短
難度:珍しい魔法
主な使用者:アッコ
初登場:第2話
使用頻度:1回

「五大陸を渡るパピリオディア……！　はばたいて！　魔法の蝶よ！　希望に向かって」。120年の幼虫時代を経て、羽化する魔法の蝶パピリオディア。そのサナギを羽化させる魔法。呪文はシャリオカードに書かれていた。

イェラハトーラ
YERA RETOURE

属性：修復
効果時間：短
難度：高等魔法
主な使用者：ダイアナ
初登場：第5話
使用頻度：1回

爆発して飛んで行った破片を時間を遅延させる「スクリイーラ」で空中に静止させ、時間を巻き戻して状態を元に戻す。ダイアナは「スクリイーラ」と「イェラハトーラ」を連続で使用し、アッコとアマンダが壊した実験器具を修復した。スクリイーラ同様ごく短時間、無機物にのみ有効。

スクリイーラ
SCRYLLA

属性：時間停止
効果時間：短
難度：高等魔法
主な使用者：ダイアナ
初登場：第5話
使用頻度：1回

短時間、時の流れを遅延させる魔法。実験室で魔法薬を精製している時にアッコとアマンダが実験器具を倒してしまう。その時にダイアナがこの魔法を使用。空中に飛び散った破片を静止させた。無機物にのみ有効。

ブーデンダリアード
BOUDEN DARIARD

属性：味覚（錬金術）
効果時間：中
難度：基本魔法
主な使用者：全員
初登場：第7話
使用頻度：たびたび

食べ物の味を変える魔法。アッコが使うと、よりまずくなってしまう。なお第14話では、スーシィがアッコの食べる昼食を目玉が飛び出るほどのまずさに変えようとしたが、魔導石の力が遮断されていたため効果が出なかった。

スロンホンデヤンツ
SLONHON DEANCE

属性：変化
効果時間：短
難度：基礎魔法
主な使用者：アマンダ
初登場：第5話
使用頻度：1回

狙った場所に大輪の花を咲かせる魔法。ドラゴンに襲われた時、アマンダがドラゴンに使用。花でドラゴンの視界を奪い、地面に墜落させた。本来は花を咲かせる楽しい魔法だが、戦闘に使うのがアマンダらしい。

魔女の魔法

ソーソムティーディアーレ+ハカバテングダケ
SOSOMME TIDEARE

属性:修復
難度:短
難度:基本魔法薬
主な使用者:アッコ、スーシィ
初登場:第9話
使用頻度:1回

壊れたものを直す修復魔法。修復の魔法薬をふりかけ呪文を唱える。アッコはスーシィが持っていたハカバテングダケを巻き込み、墓場で眠りについていた死者(ホルブルック氏)をよみがえらせてしまった。

ルーナノヴァで学ぶ魔法

魔女は呪文を唱えずに魔法を行使できる。ルーナノヴァでの授業中や緊急時などは杖を振るだけで魔法を発動させることも多いようだ。第5話の占星術や物質返還の授業中や第17話のエイプルトン校潜入中などは呪文を唱えていない。おそらく魔術が上達した者ほど呪文の詠唱を省略できるのだろう。なお、第11話でアッコは「ソーソムティーエクストリーラ」と絶叫し、修復魔法の練習をしている(100回以上)。

開けゴマ
OPEN SESAME

属性:解除
効果時間:短
難度:基本魔法
主な使用者:アッコ
初登場:第7話
使用頻度:数回

扉を開ける基本魔法。アーシュラ先生の前で練習した時はうまくいかなかったが、魔法で半魚人に変身したアッコが使用したときは見事に発動した。魚を捕らえる罠を開け、バイシーズ先生と絶滅寸前のさかなくんを助けた。

キャベンディッシュ家の魔法

ダイアナの一族キャベンディッシュ家はナインオールドウィッチのひとり、賢者ベアトリクスの血を引く家系。一族の人々は「慈愛」の秘術を数多く受け継いでいるのだ。

ロペリアールラール
LOUPERIAL RAL

キャベンディッシュ家に代々用いられてきたオリジナル秘術のひとつ。属性は促進魔法。大型植物に濃い養分を与え、活性化させる。第2話ではバビリオディアの木に使用、第20話では聖堂の中で木の橋をつくった。

エーグウィル
AAEGWIL

ダリルとマリル、メリルの3人が光る蛇を放つ魔法。呪文を唱えると、魔法の杖から光が放たれ、渦を巻きながら標的に迫っていく。第20話で使用。ダイアナは空飛ぶホウキを加速させ、その光の蛇を回避した。

エンノールフィエンディノール
ENNOR FIENDINORR

ダイアナが使った災いを解除する魔法。第20話で使用。儀式を邪魔したダリルとマリル、メリルは聖堂から災いを受けた。だが、ダイアナがこの呪文を唱えると光がほとばしり、3人の戒めが解き放たれた。

シュリアール ムリュエール ティフィーリ リルリアーナ
SHYRAL MRYUERRE TIPHIERRIE LURIANNAE

属性:召喚
効果時間:短
難度:高等魔法
主な使用者:ダイアナ
初登場:第13話
使用頻度:1回

「聖なるたてがみをもつ生き物よ、星々の光を受け、湧き出でし泉よりよみがえれ!」泉に水紋ができ、水の底から水晶の化身のような伝説の獣ユニコーンが召喚される。ユニコーンはキャベンディッシュ家のシンボル。

毒と薬

ウルトラスーパーエナジードリンク
ULTRA SUPER ENERGY DRINK

「極限まで魔力が高まり、秘められた潜在能力が爆発する！」という魔法薬。スーシィが超レアな魔法キノコから抽出した、ヤバい成分致死量ギリギリでつくられている。服薬した魔女は、周囲にキノコを生やし、「魔力がかかって長い間眠っちゃう魔女特有の病」にかかってしまう。目覚めさせるには、魔女の中にいけにえが入り、魔女自身を起こさなくてはならない。

アッコという実験体を目の前にしつつ、「もしうまくいったら」と自ら飲み干すスーシィ。この後の惨劇を知る由もなく……

属性：増幅
効果時間：長
難度：超レアなキノコを入手する必要あり
主な使用者：スーシィ
初登場：第8話
使用頻度：1回

カエルの足になるジュース
FROG LEG JUICE

属性：変形
効果時間：短
難度：魔法道具屋で購入可能
主な使用者：アッコ
初登場：第3話
使用頻度：1回

対象物にカエルの足を生やす魔法薬。当初「カエルの足になるジュース？インチキくさい！」と言っていたが、アッコはホウキリレーの事前に魔道具カフェでこっそり購入。自分のホウキにかけて地面をカエルジャンプで進み、レースをリードした。

栄養剤
NUTRIENTS

属性：植物活性化
効果時間：短
難度：基礎魔法薬
主な使用者：スーシィ
初登場：第3話
使用頻度：1回

植物を活性化する魔法薬。スーシィはホウキリレーの時に、ロッテ以外の参加者のホウキに振りかけておき、ホウキの成長を促進。地面に根を張らせてしまった。ただし、あくまで植物の根なので千切ることが可能。

記憶操作薬
MEMORY ALTERATION POTION

属性：記憶操作
効果時間：2時間後
難度：基本魔法薬
主な使用者：スーシィ
初登場：第9話
使用頻度：1回

今起きたことを2時間後に忘れてしまう魔法薬。墓からよみがえったホルブルック氏の奇行を目撃した人々の飲み物に混ぜて証拠隠滅を図った。薬ビンに「MAMNESIA」と書かれている。

爆薬
EXPLOSIVE POWDER

属性：複合
効果時間：瞬時
難度：難
主な使用者：スーシィ
初登場：第5話
使用頻度：1回

魔法薬と通常魔法の複合魔法。スーシィが襲ってきた小竜を追い払うため、魔法薬をまき、そこに魔法を放って点火。連鎖的な爆発に周囲を巻き込んだ。小竜は墜落してしまった。

レイラインや魔導石（魔晶石）の魔力に依存することなく、
さまざまなシチュエーションで使えるものが魔法薬と毒薬だ。
素材の入手が難しいものの、
一部の魔女たちによって独自の魔法薬や毒薬が次々と開発されている。

魔法の粉
MAGIC POWDER

属性：変化
効果時間：一定時間内
難度：基本魔法薬
主な使用者：スーシィ
初登場：第10話
使用頻度：1回

魔法生物を退治する武器（ハエ叩き）に変化させる魔法薬。恋のホレホレ蜂が飛び回り、パーティ会場は大混乱となった。そこでスーシィはこの魔法薬をアッコのもっている扇にかけ、ハエ叩きに変形させた。

恋のホレホレ蜂
CUPID BEE OF LOVE

属性：魔法生物
効果時間：ホレホレ蜂が死ぬまで
難度：通販で入手可能
主な使用者：スーシィ
初登場：第10話
使用頻度：1回

この蜂に刺された人は、最初に見た相手に恋をする。スーシィは毒蜂を購入しようと通販に注文したのだが、手違いでこの蜂が届いてしまった。ハンブリッジ伯爵のパーティでスーシィが放ち、大騒ぎとなる。

ソーソムティーディアーレ
SOSOMME TIDEARE

属性：修復
効果時間：短
難度：基本魔法薬
主な使用者：アーシュラ、アッコ
初登場：第7話
使用頻度：多用

修復の魔法薬。薬をふりかけ呪文を唱える必要がある。アッコはアーシュラ先生から教わる。白魔法学の授業中、アッコは曲がったスプーンを真っすぐに修復するが先生に無視されてしまった。

石化毒
PETRIFYING POISON

属性：毒薬
効果時間：短
難度：コカトリスの羽根があれば抽出可能
主な使用者：スーシィ
初登場：第2話
使用頻度：クモに実験して成功

接触した対象物が石化する魔法薬。アルクトゥルスの森で魔獣コカトリスから抜き取った羽根から、スーシィが抽出した。2種類の魔法薬があり、それらを実験用に捕らえたクモにかけると、煙とともに石化した。

解毒剤
ANTIDOTE

属性：解毒
効果時間：短
難度：難しい
主な使用者：アッコ、ロッテ、スーシィ
初登場：第8話、第16話
使用頻度：各1回

「長い間眠っちゃう魔女特有の病」の解毒剤と「緑人間病」の解毒剤などがある。後者の材料は松の森に降る雪のひとひら、風に吹かれたベリーの葉、ミッサー人が育てたトナカイの生みたてのフン、ミドリテングダケ、職人が作る伝統の薬の素。

スーシィの魔法

スーシィがルーナノヴァに来た理由は猛毒をコレクションするため。貴重な素材を入手しては魔法薬を開発。ルームメイトのアッコを実験台にして、魔法の効果を試しているようだ。

傀儡／幻術
PUPPET/ILLUSION

ぬいぐるみが生きているように動かしたり、手に巻き付いたロープを蛇のように見せる魔法。スーシィは初対面のアッコを、これらの魔法で驚かせた。もちろんただのイタズラ。

ジュラスハラスハラス
JURAS HARAS HARAS

傀儡魔法の呪文。ロープにかけるとそれが球体を形成し、対象物を球体の内部に拘束する。スーシィは、アッコとロッテをこの魔法薬を使って拘束し、魔獣コカトリスを呼び寄せた。

クチュルカテラフラーラ
KUTCHUR KATELA FLALA

魔法語。「馬鹿め、悔しかったら私を食べな」という意味。何も知らないアッコに、スーシィはこのことばを叫ばせて、魔獣コカトリスを挑発した。コカトリスは魔法語がわかる!?

ロッテの魔法と魔道具

精霊
SPIRIT

魔道具屋の娘として生まれたロッテは、幼い頃から道具に宿った精霊や妖精と交流していた。そのため普通の人には聞き取れない、精霊の声を聞くことができる。精霊魔法についても人一倍詳しいようす。ルーナノヴァ入学後も、寄宿舎でシャレコウベ形ランタンの中で炎の精霊(ウィル)を養っている。彼女はいつでも精霊と一緒なのだ。

属性:精霊
効果時間:長
難度:基礎魔法
主な使用者:ロッテ
初登場:第2話
使用頻度:多用

トゥルートエスティーダ
TURUTO ESTIDA

モノに宿る精霊の力を借りてそのものを修復する精霊魔法。第7話では白魔法学の授業中にロッテが、壊れた靴を修理。第13話ではアーシュラがパハロワの遺物から精霊を呼び出し、いにしえの精霊にパハロワの嘆きの理由を問いかけた。

属性:精霊修復
効果時間:短
難度:基礎魔法
主な使用者:ロッテ、アーシュラ先生
初登場:第7話
使用頻度:数回

ロッテの歌
LOTTE'S SONG

ロッテが子どもの頃に祖母から習った精霊魔法。ロッテが歌を歌うと、古道具から精霊が現れ、会話をすることができるようになる。呼び出した精霊には自己紹介を行い、簡潔に質問をして、感謝のことばとともに元いた場所へおくり返す。

属性:交信
効果時間:短
難度:基礎魔法
主な使用者:ロッテ
初登場:第4話
使用頻度:1回

パイロブースター
PYRO BOOSTER

属性:加速
効果時間:短
難度:難
主な使用者:ロッテとスーシィ
初登場:第25話
使用頻度:1回

ロッテとスーシィの複合魔法。アッコやダイアナとともにシャイニィバレイに乗り、魔獣と化したミサイルを追うときに使用した。スーシィがホウキ(シャイニィバレイ)に魔法薬を振りかけると、そこにロッテが炎の精霊を放ち、ホウキを点火。ホウキの飛行速度を一気に加速する複合魔法「パイロブースター」を放った。

フォーレンムーグローナ
FORAEN MUGROWNA

ロッテが放った拘束魔法。精霊の力を用いて植物を操る魔法。墓場でよみがえったホルブルック氏を、ロッテが墓石に巻き付いていたツタで捕らえようとするが走って逃げられてしまう。

属性:拘束
効果時間:短
難度:基礎魔法
主な使用者:ロッテ
初登場:第9話
使用頻度:1回

ミョンデメンハイブゥーテ
MEMENHYBOUTE MJONDEMENHYBOUTE

眠れる魔女の意識の中に、別の人間の意識を強制的に共有させる魔法。ロッテが魔法書の中から発見した。魔女の中に入る魔法を生贄にかけ、その生贄が眠っている魔女を起こすことで病から回復する。「我が生贄を魔女の中に捧げます！」。

属性:回復
効果時間:長
難度:高等魔法
主な使用者:ロッテ
初登場:第8話
使用頻度:1回

かわいらしい精霊たちの力を借りる精霊魔法、
そして不思議な魔力が込められた魔道具たち。
成り立ちの違う、
多彩な魔法がこの世界にはたくさんある。

魔道具

流星丸
THE SHOOTING STAR

伝説のホウキ。かつて魔女がこのホウキに乗り、大西洋を横断したと言われる。それ自身が魔力を帯びているため、魔導石がなくても飛ぶことが可能。ジェット機を追い越したという伝説もある。魔法道具屋で封印されていたが、アマンダが持ち出し、アッコが偶然捕まえて無理やり飛び乗った。ホウキリレー後は世界中を飛び回っていたが、第25話でアッコと劇的再会を果たす。

属性：ホウキ
効果時間：長
難度：最難度
主な使用者：アッコ
初登場：第3話
使用頻度：第3話、第25話

アナベルの万年筆
ANNABEL'S FOUNTAIN PEN

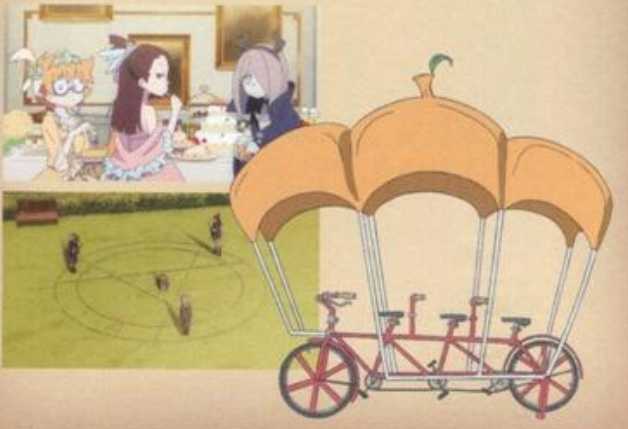
属性：執筆
効果時間：長
難度：難
主な使用者：アナベル
初登場：第4話
使用頻度：366巻分

小説「ナイトフォール」を執筆できるペン。ペンが持ち主を選ぶと言われている。持ち主になった人物は「ナイトフォール」の著者になれる。これまで120年にわたり、12人の作家に受け継がれてきた。スランプに陥ったアナベルは、この万年筆をほかの人に委ねようとするが……。

シンデレラセット
CINDERELLA SET

属性：魔道具（オモチャ）
効果時間：2時間
難度：魔法道具屋の売れ残り
主な使用者：アッコ、ロッテ、スーシィ
初登場：第10話
使用頻度：1回

安物の魔法のオモチャ。100年前の大ヒット商品。魔法の杖とおもちゃのカボチャが入っており、「ブビデ・バビバビ・ブゥ」と呪文を唱えると、自分の服がドレスになり、オンボロカボチャ型自転車が現れる。



その他の魔道具

魔道具は普通の人間でも魔法が使用できる道具。アナベルは「ナイトフォール」のイベント会場から逃亡するときに魔道具の「クルミ」を使用し、体を消した（第4話）。また、魔法道具屋の店員は、魔法の歴史をアッコに説明するため、煙の中に立体映像を投影する魔法薬を使った（第9話）。

瞬間移動

立体映像魔法薬

現代魔法

タブレット&スマホ
TABLET & SMARTPHONE

属性：情報システム
効果時間：長
難度：機器があれば使用可能
主な使用者：クロワ
初登場：第14話
使用頻度：多用

エモーションリフレッシュ
ヒーリング効果があると言われているアプリで、街中の人々がイラ立っているせいか流行しているが、その裏にはクロワの狙いが

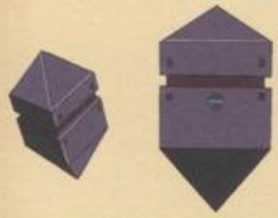
クロワが開発したタブレットとスマホ。クロワは魔導ユニット、ピクセル魔獣の操作にスマホを利用している。当初ルーナノヴァではデジタル機器の学内持ち込みが禁止されていたが、用務員の労働組合との争議後クロワの貢献により解禁となった。

魔導ユニット
SORCERY UNIT

属性：飛行システム
効果時間：長
難度：機器があれば使用可能
主な使用者：クロワ
初登場：第14話
使用頻度：多用

現代魔法テクノロジー（マジクトロニクス）を駆使してクロワが開発した、進化したホウキ。自律して空中を動き、クロワを乗せて目的地に運ぶことも。地面を掃除したり、内蔵している武器で攻撃することも可能。

ソーサリーソリューションシステム
SORCERY SOLUTION SYSTEM



属性：魔力貯蔵、供給システム
効果時間：長
難度：機器があれば使用可能
主な使用者：クロワ
初登場：第14話
使用頻度：多用

レイラインから吸い上げた魔力を垂れ流している魔導石から、無駄になってしまっている魔力をほかのエネルギーに変換して保存、管理、効率的に運用するシステム。クロワが開発し、ルーナノヴァへの導入が決まった。

レイラインルーター
LEYLINE ROUTER

属性：供給システム
効果時間：長
難度：機器があれば使用可能
主な使用者：クロワ
初登場：第15話
使用頻度：多用

魔導石の範囲外でも魔法が使用できるようになる機器。要はWi-Fiルーター。自動的にレイラインを感知し、使用者に魔力を供給する。クロワが開発した。ホウキにつけると魔導石圏外でも飛行でき、持ち歩くとどこでも魔法が使える。

ノワールフューエルスピリット
NOIR FUEL SPIRIT

人間の強い感情を利用して、魔力エネルギーに変換するシステム。魔力に変わるエネルギー源を見つけるために、かつてドリームフューエルスピリットを開発したクロワが新たにつくり出した。人々のさまざまな感情のエネルギーを計測し、怒りなどの負の感情が最も効率的であるという結果を得た。より強い負の感情を得るために、クロワは暗躍する。

人間の強い負の感情は、クロワが思っている以上にとどまるところを知らなかった。膨大な量となったエネルギーは、やがて暴走することに

属性：変換システム
効果時間：長
難度：現代魔法
主な使用者：クロワ
初登場：第22話
使用頻度：多用

ルーナノヴァ出身の魔女クロワは自ら研究した現代魔法とともに
新任教師として魔法学校に帰ってきた。それは旧態依然たるルーナノヴァに
新風を吹き込み魔法の新たな可能性をもたらすもの……になるはずだった。
クロワの野心さえ先走らなければ。

ピクセル魔獣
PIXEL MONSTER

クロワが放つブロック型の使い魔。スマホで操作し、指示をする。空中を舞ってさまざまなところに忍び込み、標的を監視したり、人々の感情エネルギーを吸収したりする。群れをなして活動し、合体するとドラゴン型、クモ型、トカゲ型などさまざまな形態の魔獣となる。

属性：魔獣システム
効果時間：長
難度：現代魔法
主な使用者：クロワ
初登場：第13話
使用頻度：多用

ミサイル
ピクセルがミサイルに融合し、自ら発射してしまうことになる。クロワの意志はもはや介在しないものとなった

最終形態

第一形態

カラス

クモ

ヘビ

ノワールロッド
NOIR ROD

クロワが、封印された世界改変魔法を入手するために開発した人工のシャイニィロッド。ノワールフューエルスピリットとピクセル魔獣により、人々の負の感情を集め、加えて周囲の魔力をすべて吸い取って起動。飛行形態に変身し、グラントリスケルが封印されたアルクトゥルスの森へと向かった。力ずくで封印を破るが、集めた負の感情が強すぎ暴走してしまう。

属性：魔獣システム
効果時間：長
難度：現代魔法
主な使用者：クロワ
初登場：第24話
使用頻度：1回

ピクセル魔獣 合体ver.
ノワールロッドとピクセル魔獣が合体し、凶悪な魔獣が誕生。もはやスマホで操作できる代物ではなくなった

全翼機形態

クロワの魔法

クロワは魔女としても一流。ルーナノヴァの学生だった時もホウキリレーでシャリオらと共に優勝するほどの才能を誇っていた。現代魔法以外にも、シャリオが月を破壊したときに観客に使った「忘却魔法」、傷ついた蛍光妖精に使った魔法「ヘルエイフェイグリファー」、街灯モニターに映像を割り込む魔法など多彩な能力を発揮する。

忘却魔法

街頭ジャック

シャリオや先生たちの魔法

シャリオショー&ドリームフューエルスピリット
CHARIOT SHOW & DREAM FUEL SPIRIT

属性:——
効果時間:——
難度:——
主な使用者:シャリオ
初登場:第22話
使用頻度:多数

ドリームフューエルスピリットはクロワが10年前に開発した魔法。人々の夢見る力を魔力に変える。ただしその夢見る力を吸われたものは魔法の才能を奪われてしまう。シャリオショーをより派手にするため、シャリオは何も知らずにこの魔法を使用していたが、やがて事実を知り動揺。言の葉と合わせて使用し、月を破壊してしまう。

シャリオの魔法

シャリオは幼い頃から多くの人を笑顔に変えるような楽しい魔法が好きだった。蝶や鳥、花火を空中に出現させる幻術系／召喚系の魔法を使い、人々を驚かせる。彼女のショーの原点は、人々を笑顔にする魔法だった。

シャイニィアルク
SHINY ARC

属性:——
効果時間:——
難度:——
主な使用者:シャリオ、アッコ
初登場:第1話
使用頻度:多数

言の葉でシャイニィロッドを弓形態に変身させたのち、魔法の矢を放つ魔法。魔獣を爆発させたり、次元の穴を開けるといった力を秘めている。シャリオはこの魔法を自身のショーでも披露。その圧倒的な力で多くのファンを魅了した。アッコにとっては、シャリオの使っていた憧れの魔法のひとつであり、彼女自身が最初に使った魔法でもある。

ヴェガバルラス
VEGA WALRAS

属性:——
効果時間:——
難度:——
主な使用者:シャリオ
初登場:第15話
使用頻度:1回

肉体の一部を強化する魔法。シャリオが新月の塔で巨大な銅像と戦う時に使用した。シャリオは呪文を詠唱すると、足の先端に魔力を集中。銅像のアゴに一撃を放った。巨大な銅像がのけぞるほどのダメージを与えた。

ベルガビーダ
BELGA VIDA

属性:——
効果時間:——
難度:——
主な使用者:シャリオ
初登場:第15話
使用頻度:1回

シャリオ、反撃の魔法。新月の塔で巨像が放つ光線を、シャリオは魔法の杖を掲げて受ける。やがてこの呪文を詠唱すると、受けていた光線を跳ね返すように巨像へ反撃。巨像を爆炎で包み込んだ。シャリオらしい魔法である。

10年前は世界で最も有名な魔女だったシャリオ。
彼女はルーナノヴァ魔法学校の卒業生であり、
魔女見習いの生徒たちにとっては憧れの存在だった。
華があり、美しい、シャリオの魔法が後世に残したものとは

シャリオの強化魔法

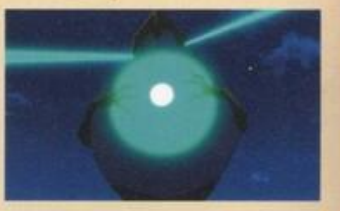
普段はドジでのろま(を演じている)アーシュラ先生だけど、ひとたびシャリオの姿になると高い運動能力と鋭い反射神経を披露する。これはどうやら彼女を強化する魔法が発動しているからしい。また、呪文の詠唱をすることなく分身したり、杖を光の剣に変えたりすることも。シャリオは一流の魔法を身につけているのだ。

光の剣

分身

ディフラニアード
DIFRANIEADO

属性:——
効果時間:——
難度:——
主な使用者:シャリオ
初登場:第22話
使用頻度:1回



シャリオが、合体したピクセル魔獣と対決する時に使用した魔法。トカゲのような巨大な魔獣にシャリオは飲み込まれてしまう。その時にシャリオは呪文を詠唱。魔獣の体内で爆発を起こし、シャリオは無事に脱出した。

プレスカパーマ
PLEIS CAPAMA

属性:保護
効果時間:——
難度:——
主な使用者:アーシュラ
初登場:第6話
使用頻度:1回

空から落下する対象物を光の球に包んで、保護する魔法。ポラリスの泉を目指すアッコとアンドリューが、白熊のアルカスに追われ、建物から落下した時にアーシュラが使用。アルカスと2人を助けた。

ストゥルカダス
STUL-KADAS

属性:——
効果時間:——
難度:——
主な使用者:シャリオ
初登場:第24話
使用頻度:1回

心を鎮め瞑想状態をもたらすための呪文。クロワは感情をエネルギーに変えるノワールフューエルスピリットを駆使し、シャリオの感情を吸い取ろうとした。だが、シャリオはこの魔法を使用し、エネルギー吸収を未然に防いだ。

先生たちの魔法

ルーナノヴァの先生たちは魔女としても超一流。自分の専門の魔法のみならず、多彩な魔法を使うことができる。その的確な魔法の力は、アッコたち魔女見習いではまだ到達できない領域だ。

リーグラビエーレ
RIHGULLA BIERRE

祝福魔法。ホルブルック氏とアッコたちが街の鐘を落とした時、ホルブルック氏の娘であるミランダ・ホルブルック校長はこの魔法を使用。鐘を空に浮かべ、街中に鐘の音を鳴り響かせた(第9話)。

ルーキッチの魔法薬

活きがいいカエルを入れ、すり潰したイモリのはらわたとコウモリの爪を加えながらじっくりと大釜で煮るとできあがる。煮ている最中にむせるような煙(スーシィは吸い込んでいた)が出るので要注意(第2話)。

フィネランの攻撃魔法

ノワールロッドが動き出す前、新月の塔でフィネランとホルブルック校長が登場。クロワのスマホを念動力で引き寄せた。そして魔法を放とうとするが、ノワールロッドが発動する(第24話)。

メタモールフィーウェスティス
METAMORPHIE WEISSTYSS

属性:——
効果時間:——
難度:——
主な使用者:シャリオとクロワ
初登場:第17話、第25話
使用頻度:2回

シャリオとクロワが力を合わせて使った変換魔法の一種。衣裳を変化させるのに用いる。ミサイルを止めるために飛び立つアッコたち7人に使い、7人一度に服装(魔女服)を、ニューナインウィッチの白い服装(修行服)に変化させた。この魔法には生命維持機能があり、大気圏でも着用者を保護する力がある。それはこれから激しい戦いに赴く、アッコたちに捧げる、シャリオとクロワからの贈り物だった。いよいよ最後の戦いの幕が開ける!

七つの言の葉

ノットオーフェ・オーデン・フレトール
NOCTU ORFEI AUDE FRAETOR

アッコが最初に手に入れた言の葉。アルクトゥルスの森で、アーシュラ先生に導かれ、唱えた。憧れの魔女を目指すアッコが唱えると、シャイニィロッドに埋め込まれた玉（北斗七星のベネトナシュの位置）が輝き、その思いに応えるように変身。シャイニィアルクのかたちになった。第1話、第24話、第25話に登場。

フェドアリーアフェルゴー
PHAEDOARI AFELGORR

アッコがこつ目に手に入れた言の葉。ブルームーンアビスで太古の精霊と出会ったアッコは、未来を手に入れるかわりに過去を捧げることを求められるが、それを拒否。自力で夢を手に入れることを誓った。するとシャイニィロッドに埋め込まれた玉（北斗七星のミザールの位置）が輝き、オノの形態に変身した。第11話に登場。

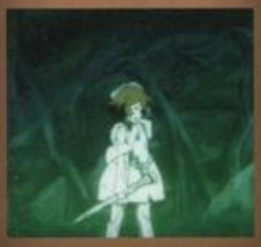
言の葉

それは魔女の奥義への道――。ナインオールドウィッチが封印した世界を改変する魔法グラントリスケル。それの入手ためのカギとなるものが「七つの言の葉」と「七つの星をもつ杖-クラウソラス」だ。言の葉はただの呪文ではなく、命を吹き込むことで初めて力を発揮する。言の葉を唱えるには、魔女自身の成長が必要不可欠なのである。かつて言の葉を集めていたというシャリオを目指して、アッコは試練を超え、言の葉をひとつずつ手に入れていく。

世界を変えるために——ナインオールドウィッチ・ウッドワードは若き魔女たちに
「七つの星をもつ杖」を与え、「七つの言の葉」を探すことを命じる。
いつの日か、この試練を乗り越え、
世界の命運を委ねるに足る魔女と出会うときを待ちながら。

過去に挑んだ者たち

魔法の復権を目指すシャリオとクロワは10年以上前に、世界改変魔法グラントリスケルの存在を知った。ウッドワードはクロワではなく、シャリオにクラウソラスを授ける。シャリオはその杖にシャイニィロッドと名付け、人々を喜ばせるために「七つの言の葉」を集めはじめたのだが……。そして選ばれなかったクロワはシャリオと決別し、現代魔法の力によってグラントリスケルを入手することを計画するのだった。



アライアリーラ
ARAE ARYRHA

ルーナノヴァ魔法祭の前日、シャイニィロッドに埋め込まれた玉(北斗七星のアリオトの位置)が輝き、アッコをボラリスの泉に導く。そこでアッコは若きシャリオが言の葉を使い、人を喜ばせている姿を見る。アッコは魔法祭でこの言の葉を唱え、輝きのバハロワに埋め込まれた「悲しみの実」を消し去った。第12話、第13話に登場。

マエナブディシブード
MAYINAB DYSSIVYRDD

アーシュラ先生がアッコに教えた言の葉。ロッテの両親が緑人間病になり、解毒剤をつくるために努力し、耐えているアッコに反応し、シャイニィロッドに埋め込まれた玉(北斗七星のメグレズの位置)が発光。シャイニィロッドが空に伸び、スプリンクラーヘッドへ変形。緑人間病にかかった人々に解毒剤を散布した。第16話に登場。

シビラデューラ・レラデビューラ
CIVILLADURA LELLADEBURA

キャベンディッシュ家に代々伝わる言の葉。アッコは、ダイアナをキャベンディッシュ家の当主にするために聖堂へ向かおうとする。すると、シャイニィロッドに埋め込まれた玉（北斗七星のフェクダの位置）が輝き、シャイニィパレイへ変形。ダイアナとともに空へ舞い上がると、猛スピードで聖堂へ向かった。第20話に登場。

リュオーン
LIYONNE

アーシュラ先生から教わった六つ目の言の葉。花粉を浴びた魔女は魔法の力を永遠に失うというワガンディアから、自らの身体を捨ててアッコを守ったアーシュラ先生。感謝するアッコの涙がシャイニィロッドに埋め込まれた玉（北斗七星のメラクの位置）に注がれた時、まぶしい光が輝きアーシュラ先生の傷は癒された。第21話に登場。

七つの言の葉

ファサンシール・シェアリーラ
FASANNCIEL SHEARILA

七つ目となる最後の言の葉。シャリオはこの言の葉をよみがえらせることができなかった。シャリオへの憧れと決別し、これからも魔法を研鑽することを誓ったアッコにシャイニィロッドが呼応。埋め込まれた最後の玉（北斗七星のドゥーベの位置）が輝く。アッコが言の葉を唱えると、小さな枝が空中に出現した。第24話に登場。

グラントリスケルを手に入れたシャイニィロッド

全ての七つ目の言の葉を手に入れる時、ナインオールドウィッチの封印の地に一本の小枝が出現する。アッコが七つ目の言の葉を唱えると、シャイニィロッドと小枝が合体。シャイニィロッドは光の剣の形状に変化した。その魔力は絶大なものとなり、アッコの魔法は世界全体へ影響を及ぼすものとなった。

コンスの発明

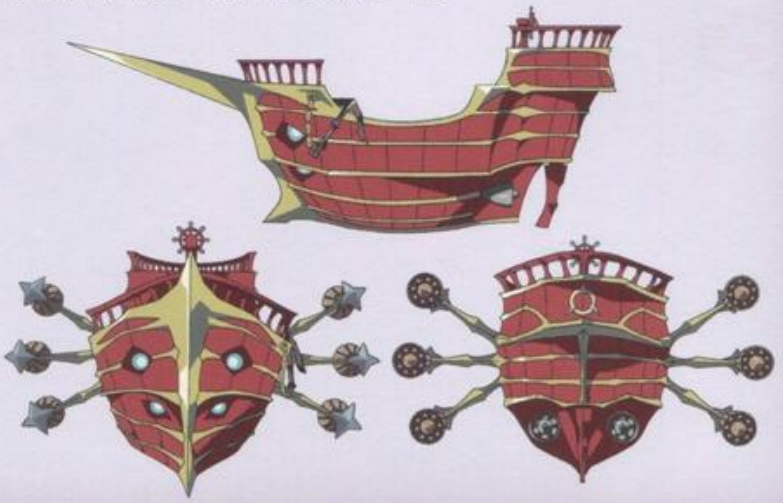
メカいじりが大好きなコンスタンツェ。彼女はこっそりと校則違反のハイテクメカを開発し、独自の魔女の道を歩んでいた。彼女のパートナーのスタンボットとともに作り上げてきた、その発明品の数々を見てみよう。

こんな発明も

コンスの発明は自由奔放。ホウキにエンジンをつけたり、スタンボットを作ったり。中でもインパクトがあるのは、小竜を退治するときに使ったショットガン。彼女は魔女の常識に縛られないクラフトマンなのだ。

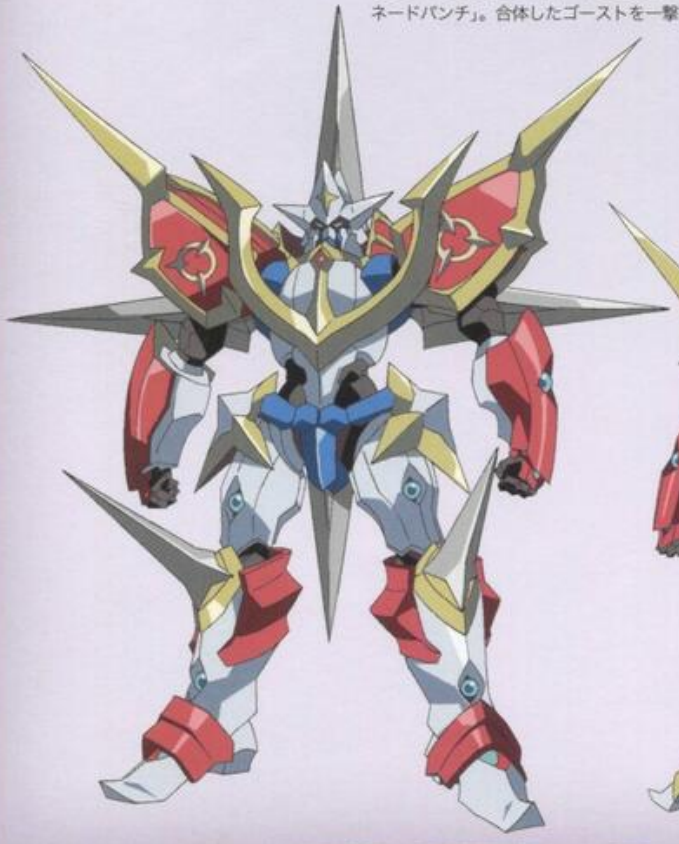
スタンシップ

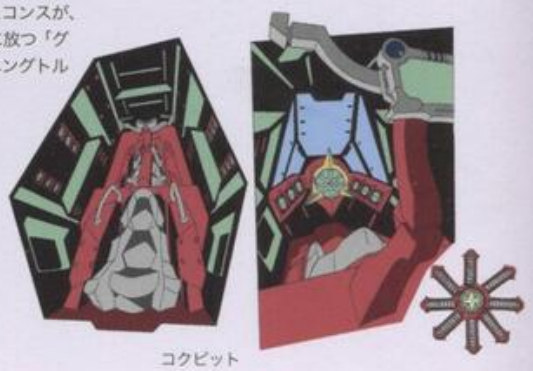
腕利きのハンターたちが各地でゴーストを捕らえる大会「ワイルドハント」に参加するため、コンスが秘密作業場で開発していた巨大魔法船。オリハルコンの泡だて器や、バロメッツの木、L字のミスリル製本棚、ホビット庄のガスパイプ、エルフの漁師の漁網、アダマンチウムサンドペーパー2000番、ホウキ48本、ヤフー族の歯ブラシ、クロンデジゾイト製コンパス、ファフニールのアゴヒゲ、グレムリン印のチューインガムなどを使って、コンスが作り上げた。



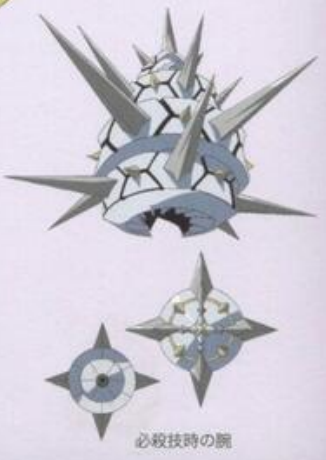
魔導戦士グランシャリオン

「レッツメタモルフォーメーション！　熱い魂魔力に変えて、光れ正義の七つ星！　信じる心が我らの魔法、魔導戦士グランシャリオン見参！」。コンスの才能に影響を受けた、アッコが考えた「究極の魔法メカ」。そのアイデアにインスピレーションを受けたコンスが、猛スピードで開発した。必殺技は、魔導力120%のときに放つ「グランシャリオンビッグホイールミラクルマジカルシャイニングトルネードパンチ」。合体したゴーストを一撃で葬り去った！





コクピット



必殺技時の腕

Little Witch Academia Chronicle

Chapter 6

第六章

さらなる『リトルウィッチアカデミア』の世界

More Little Witch Academia's World

リトルウィッチアカデミア

アニメミライ2013

Story

幼い頃にシャイニィシャリオの魔法ショーを見て以来、彼女に憧れてやまないアッコ。ルーナノヴァ魔法学校の生徒になるが、授業は居眠り、ホウキにもロクに乗れない劣等生だった。しかも、憧れのシャリオは魔法界では評判が悪いらしい。ある日、授業で新月の塔の下にある地下迷宮で宝物を探すことに。同じ班のロッテ、スーシィと共に地下迷宮を探るものの、出てくるのはモンスターとガラクタの山ばかり。一方、優等生のダイアナの班はアイアン・メイデンに封じられていたドラゴンを間違って解放してしまい、強大なドラゴンは魔力を求め新月の塔のてっぺんにある魔導石めがけて飛び立ってしまう。偶然見つけたシャリオの杖を手にしたアッコたち3人は魔導石を守るべく奮闘するが、魔導石を抱えたアッコが塔から落下。絶体絶命に陥ったその時、シャイニィロッドが輝き出す。アッコが放った《シャイニィアルク》によってドラゴンを倒すことができたのだった。

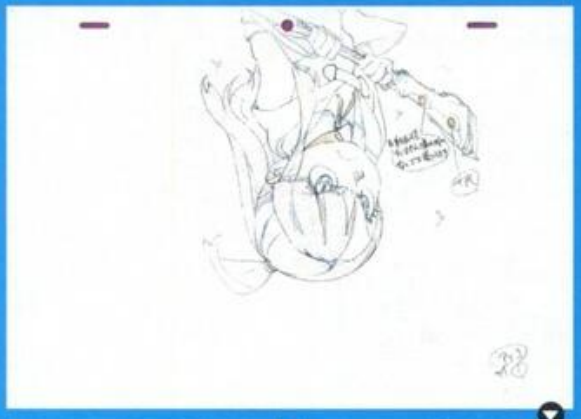
staff

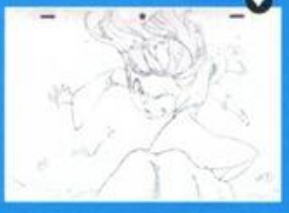
◆監督・キャラクターデザイン・作画監督　吉成 曜
◆中堅原画　芳垣祐介　堀 剛史　米山舞
◆新人原画　金子雄人　坂本 勝　三宮昌太　田頭悠郎　半田修平

©Y.YOSHINARI／TRIGGER

若手アニメーター等人材育成事業「アニメミライ2013」の参加作品として'13年3月に初公開された本作。'12年に執筆された大塚雅彦によるシナリオ第1稿では、アッコは「風見あつこ」、アーシュラ先生が「マッハ先生」、シャリオが「ジャンヌ」と記されルーナノヴァを受験するシーンも。完成版とは大きく異なっていたが、アッコが魔法ショーをきっかけに魔女に憧れる物語はこの時既に生まれていたのだ

「アニメミライ2013」に新人原画で参加した半田修平、渾身のカット。新月の塔から落ちたアッコがシャイニィロッドをシャイニィアルクへ変形させる。躍動感あふれるカット





リトルウィッチアカデミア
魔法仕掛けのパレード

Story

相変わらずの劣等生っぷりで、合成魔法の授業では騒動を起こしてしまったアッコ、ロッテ、スーシィ。騒動の罰として3人は毎年恒例のふもとの街のお祭りに参加し、魔女狩りを再現したパレードを成功させることをフィネランに命じられる。さらには、問題児であるアマンダ、コンスタンツェ、ヤスミンカと一緒に計6人でこの伝統あるパレードを成功させられなければアッコたちは落第だと言い渡されてしまう。「どうせやるなら思いっきりハッピーなパレードに！」魔女が素敵なものだって伝えよう。その名も"ザ・ハッピータイム計画"。アッコの思いつきで準備をスタートするが、アッコが張り切りすぎたせいでロッテの大切なものを壊し、スーシィには思ってもないことを言ってしまい、みんなの気持ちはバラバラになってしまった……。いよいよ本番当日。果たして、パレードは成功するのだろうか？　今宵、街全体を巻き込んだ魔法仕掛けのパレードが始まる――。

staff

◆監督・キャラクターデザイン・作画監督　吉成 曜
◆脚本　島田 満
◆美術監督　金子雄司　　◆色彩設計　垣田由紀子(T2 Studio)
◆撮影監督　土田栄司　　◆編集　坪根健太郎
◆音響監督　渡辺 淳　　◆音楽　大島ミチル
◆主題歌　大原ゆい子「Magic Parade」(TOHO animation RECORDS)
◆アニメーション制作　TRIGGER
◆製作　GOOD SMILE COMPANY
◆配給　東宝映像事業部
◆7938名のスペシャルサポーター

©2015 TRIGGER／吉岡曜／GOOD SMILE COMPANY

アニメミライ版の映像本編を、英語字幕付きでYouTubeで公開すると瞬く間に世界中に人気が広がり、Anime Expo 2013で続編制作を発表。KickStarterでのクラウドファンディングはわずか5時間で目標金額を達成した。'15年に公開された東宝配給の劇場版では、新たに個性豊かな問題児であるアマンダ、コンスタンツェ、ヤスミンカも加わった上にテーマは"パレード"と、ますますにぎやかにパワーアップした

劇場版では、アッコの表情がより豊かに。「百面相」とも言われたアッコの変幻自在な表情を描き出したカット。本編で、ロッテと言い合いをしているシーンである

Interview

コードデザインスタジオ

アニメミライ版からTVシリーズのロゴデザインまで 作品のビジュアルを支えてきたデザイナー

●こーどでざいんすたじお／'01年設立。装丁を中心に、グラフィックデザイン全般を手がけている

――アニメミライ版ではロゴとBlu-ray同梱ブックレットのデザインを手掛けていますね。

鶴貝 最初にプロデューサーの堤（尚子）さんに声を掛けていただいた時にはすでに作品で使用しているロゴがあったのですが、やはり自分で作ったものの方が扱いやすかったので、まずはロゴの提案を進めました。なのでアニメミライ版は作中で使われたロゴと、こちらで作ったロゴが別々になっています。

――どのようにイメージを膨らませましたか？

鶴貝 作品は『ハリー・ポッター』シリーズのようなイメージだと伺っていたので、どこか古めかしくノスタルジックに。"学校"という"建物感"のあるロゴを目指しました。清潔感があるというよりシャビーな、歴史があって経年劣化もまたカッコいい、そんな落としどころをさぐりました。印刷物は、ただ単純に白地にするのではなく、もっとナチュラルな風合いになるように黄みがかかった色にしたり、つるつるの真新しい雰囲気にならないように用紙を選んでいます。完成した作品を見た時、堤さんに「『ハクション大魔王』時代の雰囲気ですか？」と話したら、「その受け取り方で間違ってないです」とおっしゃっていただいたことを覚えています。

――Blu-rayのブックレットのラフを拝見した時は、作り込みにとても驚きました。

鶴貝 吉成（曜）さんに描いて欲しいイラストはできる限り提案しました。

――元々こういうラフはよく作るのでしょうか。

鶴貝 ケースバイケースです。若い頃、広告も手がけるデザイン事務所に在籍していた時に、能動的な提案をすることが多かったので、そのやり方をしてみました。漫画やライトノベルの装丁をしておきながらですが、実は漫画やアニメって全く詳しくないんですよ。むしろかなり疎いです。コードデザインスタジオを設立した'01年からご縁があってこういったジャンルのロゴや装丁のお仕事をいただいていますが、今頃になってようやくこうしたらいいんじゃないかなってやり方をつかんできたかな？と感じます。

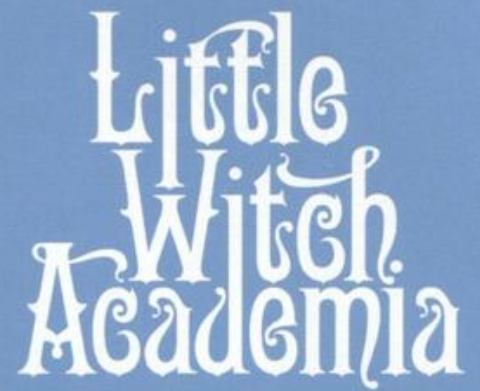
――ブックレットでは、全体的にダークなカラーリングでクラフトの風合いがある紙を選んでいる一方、小口やBlu-rayケースの台紙部分にインパクトの強い明るいピンクも使っているのが印象的です。

ブックレットのアイデア

全て手描きのラフ。造本設計、印刷の仕様、Blu-rayディスクの収納方法などが細かく書き込まれている。「夜、薄暗い部屋の中で3人が何かよからぬことをひそひそと密談している」イメージのイラストを提案

アニメミライ版、劇場版、TVシリーズと各作品に合わせて欧文ロゴも実は進化していた。アニメミライ版ではシンプルに分かりやすく、劇場版以降はアッコたちの魔法がさらに上達している印象に。アニメミライ版と比較すると「学校にツタがはっている」ような印象にもなっており"さらなる進化"を感じる

TVシリーズ版 欧文ロゴ



アニメミライ 欧文ロゴ

TVシリーズ版 和文ロゴ

和文ロゴのテーマは"未完成"。カッコよくキマっているのではなく、どこか抜けていてコミカル。けれども「私は魔女です！」とカッコつけたようなデザインに仕上げた。

劇場版 欧文ロゴ

が印象的です。

鶴巻 Blu-rayケースの外側をクラフト紙でシャビーシックなイメージにしたので、それだけではなく魔法少女たちの元気さも表現するために台紙に華やかなピンクをあしらうことで魔法のアタック感を出しました。また外と中との色や質感のギャップも面白いかと思いまして。ちなみに台紙は白い紙に蛍光ピンクを印刷しています。

――劇場版ではパンフレット、メインビジュアル、欧文ロゴを担当されていますね。

鶴巻 劇場版の欧文ロゴは、きっとアッコも少しは魔法がうまくなってるんじゃないかなと、より魔法感が出るように。あとはサブタイトルがあるのでそれがうまく収まるようにしています。TVシリーズは基本的に劇場版の欧文ロゴをそのまま使っていて、サブタイトルなしでまとまるように手直ししました。和文ロゴはアニメミライ版の作中以外はずっと同じものを使用しています。

――最初に吉成さんが描いたアッコたちの設定画を見てどう感じましたか？

鶴巻 すごく優しいし、かわいいし、同時にとてもカッコいいと思いました。パッケージを制作する時にエフェクトとしていろいろなカットを使わせて頂いたのですが、その際吉成さんだけでなく、他のアニメーターさんや美術さんなどさまざまな方が描いた候補の画像や設定画をいただく度にあれもすばらしい、これもカッコイイ！という状態でした。

――アニメミライ版、そこからクラウドファンディングで資金が集まったことで劇場版、さらにはTVシリーズへと『LWA』の展開はとても広がりました。『LWA』がここまで人気になった理由を、どう捉えていますか？

鶴巻 ギャグセンスの良さやキャスティングの素晴らしさ、アニメーションとしての動きの面白さなどいろいろとある思うんですけど、キャラクターの力も大きいかなと。特にスーシィとロッテは70年代的な懐かしさを強く感じています。スーシィはとても謎めいていて、スーシィ役の村瀬さんの声と相まって作品全体の世界観を牽引しているなと個人的に思っています。そして、どこにも"完全に悪い人"がいなくて、どのキャラクターもみんなどこか懐かしさがあって、チャーミングですよね。そういった部分に魅了された方も多いのではないでしょうか。

――キャラクターはもちろん、動きの面白さもTRIGGER作品の魅力ですね。

鶴巻 アッコが甲冑の頭の部分を脱ぐ時も、首がぐ――っと伸びて「きゅぽんっ」と脱げるところや、ミノタウロスが暴れながら溶けていく姿も愛嬌があってコミカルなアニメーションになっていますよね。

Special session 3

アニメミライ出身者座談会

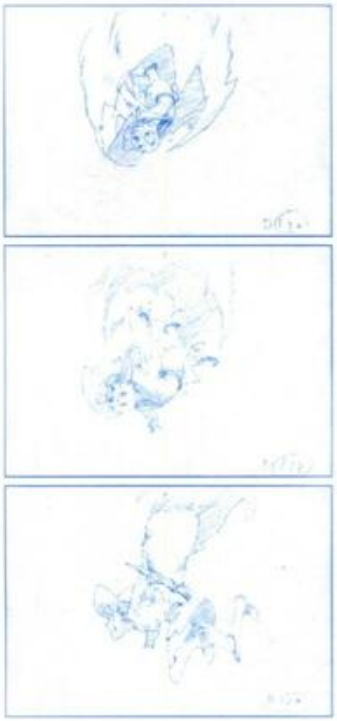
新人原画として『LWA』に参加した彼らは、いつしか新たな目標として掲げられるようになった。歳月を経て、さまざまな経験を積んだ彼らが、今『LWA』を終えて思うこととは

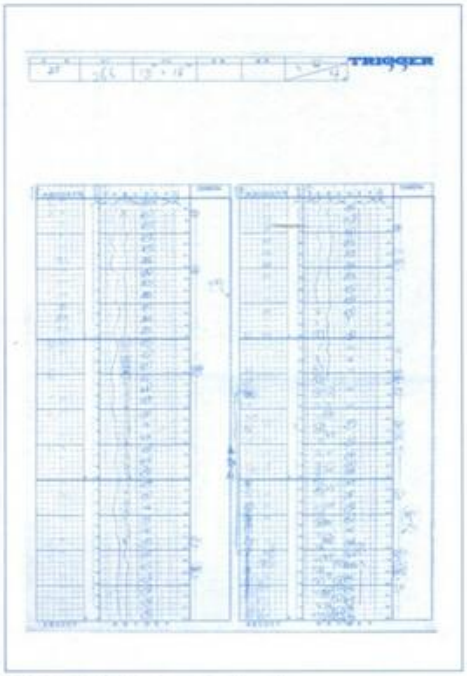
半田修平
三宮昌太
坂本 勝
金子雄人

●さかもと・まさる／アニメーター、TRIGGER所属。『キルラキル』をはじめ多くのTRIGGER作品に作画監督、原画として参加。そのほか『新世界より』、『ゆるゆり さん☆ハイ！』などの原画を手掛ける

●かねこ・ゆうと／アニメーター、TRIGGER所属。TRIGGER作品以外では『モブサイコ100』ほか。本編では『LWA』第25話のアッコがミサイルの上で次々と変身していく長尺カットを担当した

金子雄人　cut266





第25話で印象的なシーンのひとつでもあるこのカット。18秒という長尺の中で、アッコが次々と変身していくさまは圧巻。この後ネズミや象、亀と姿を変える

TVシリーズに臨む際の新たな課題や目標

――皆さん、そもそもは約5年前、アニメミライ版で新人原画として参加されたのがきっかけで今に至っていらっしゃいます。当時と比べて変化した部分、あるいはTVシリーズに臨む上で立てた課題や目標はありましたか？

坂本　特には……。ただ『LWA』だから頑張ろうというのはありました。

金子　俺は『LWA』だからと気負ったつもりはないですけど、できる限り頑張ろうという感じでしたね。

三宮　前から小物をやりたいと言っていたので、プロップデザインに決まって「ラッキー」という感じだったんですが、迷惑をかけてしまって……。

金子　いや、めちゃくちゃ良かったですよ！

三宮　本当？　やった！

半田　僕だって『LWA』には思い入れがありますからね。我が子のように（笑）。

――アニメミライ版のインタビューでは、金子さんは女の子を描くのに苦手意識があるとおっしゃっていました。

金子　それは問題なくなりました。ただ実は今回、女の子どころか人をあまり描いていないんです。鳥を描いてクマを描いてモンスターを描いて、第8話のスーシィの化け物を描いて。最終話だけですよ、キャラクターを描いたのは。

半田　そんなことないでしょ。

金子　ちょこちょこ描いただけでメインでは……。自分的には問題ないと思っているんだけど、周りから見るとまだ頼りないのかなと。

半田　いや、吉成（曜）さんも金子のキャラがかわいいって言ってたよ。

金子　ホントですか？　キャラクターでもっと描きたかったなという意味で言うと、フィネラン先生。もうちょっとでつかめそうなイメージがあったんです。

――坂本さんはアニメミライ版ではアバンからタイトルまでを主に手掛けられました。今回はいかがでした？

坂本　アクションシーンが描きたいのに、なかなか描けないみたいな感じだったんですけど。

――シャリオのロッドをふるうところや、シャイニィアルクですか。

半田　今回、決めカットはほとんど坂本くんだったね。

金子　矢を放つとか、同じようなカットばかりで飽きないの（笑）？

坂本　バリエーションが限られてて、若干飽きてる部分もある（笑）。もうちょっといろんなシーンをやりたかったですね。

三宮　TRIGGERって、やりたいと言わないとやらしてくれないからね。

坂本　半田くんの手が回らないから、僕のところに来るんだと思ってた。

半田　違うよ、第1話のときはシャイニィアルクは坂本くんにやってほしいって、僕が名指しでお願いしたの。

――それで結果的にシャイニィアルクを描きつづけたと。でも、坂本さんが最初のシャリオショーの客席にダイアナを描いたおかげで、それが伏線となってダイアナの物語が膨らんだんですよね。

半田　そうか、だからやっぱり最終話のシャイニィダイアコアルクは坂本くんが描くべきだったんだよ。

坂本　それはずっと描きたかったですね。前に、この先どうなるかという予想をしていた時に、絶対ダイアナとアッコがシャイニィアルクをやるだろうと話してて。

半田　そう、言ってたね。

――それはどのくらい前のことですか？

半田　2年くらい前。

坂本　安直かもしれないけど。

半田　やっぱりあの2人が射つべきだからね。

金子　ちなみに、あれってダイアナとアッコが同じ方向を向いて射つじゃん。対にするべきとかは考えなかったの？

半田　向かい合わせとかね。

坂本　そうしたいというのはあったけど、構図的に難しかった。エフェクトが間に挟まると、お互いの顔を見せづらくて……。

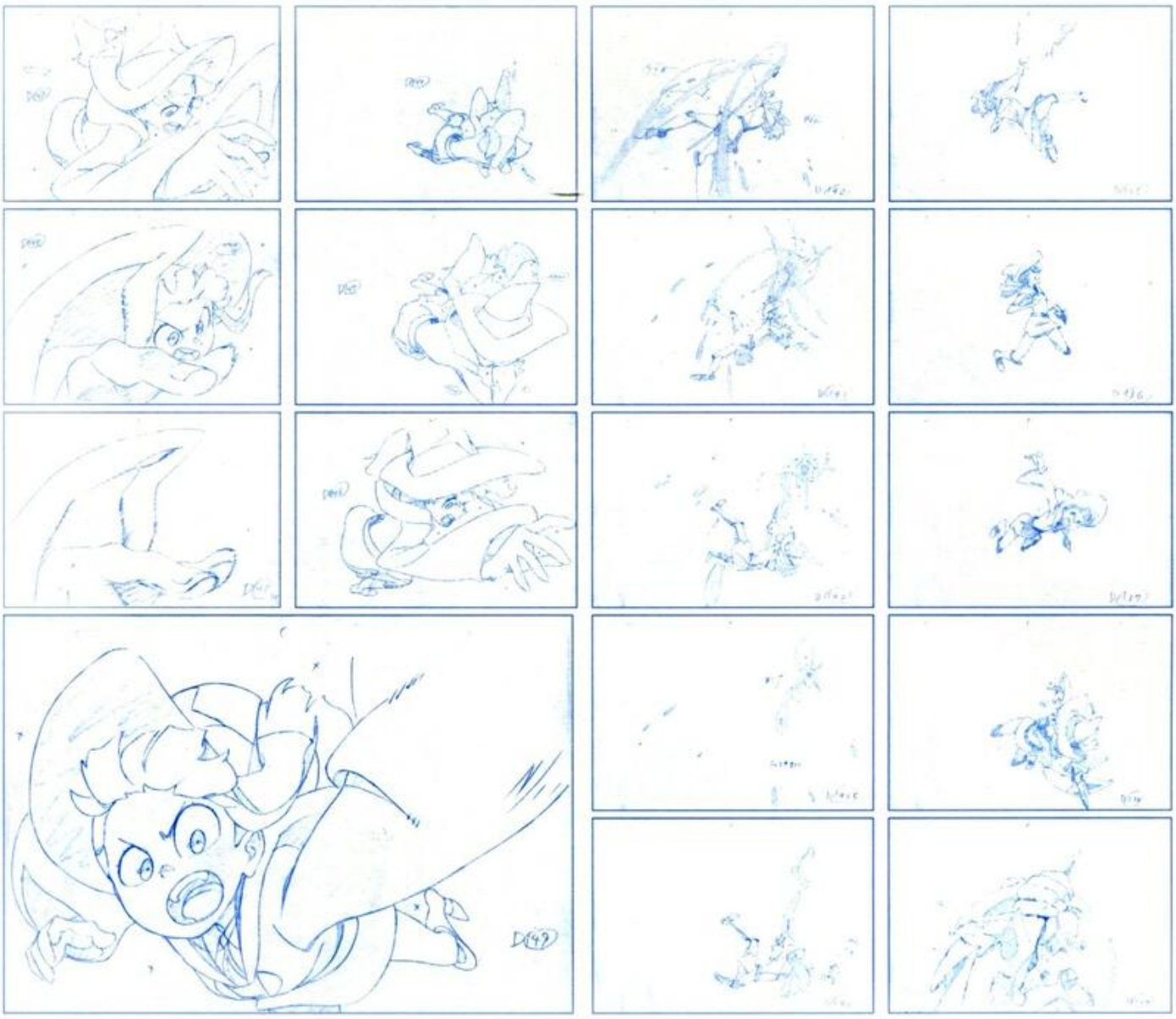
――最初の脚本では、アッコひとりで射つことになっていたらしいですね。今、安直ということばも出ましたけれど、あえて王道でいくという。

半田　いや、2人で射つべきなんですよ。昔、シャリオとクロワは仲違いしてしまったけれど、新しい世代のアッコとダイアナは2人で一緒に射つ、というのをやらなきゃダメだと思うんです。

――実際、いいシーンになりましたね。そしてそのシャイニィアルクを坂本さん的には描きたかったと。結構、長いカットでしたね。

坂本　長かったですよ。ずーっと「シャイニィ～！」って言ってて（笑）。

半田　アフレコロールを聞いた時、セリ



フが長くて「嘘ウソ嘘！」と思いました。

坂本　「イ」と言う口元たと叫び顔になりにくいので、どう描こうか悩んでいました。しかも、カッティングの時にプラス12コマも追加されてて。

――すばらしいです。これで、最初のシャリオショーの客席にダイアナを描いたツケを返したことになりますね。

師匠と呼べる存在 そしてTRIGGERとは

――三宮さんはアニメミライでは地下周辺やシャイニィロッドを見つけるくだりを担当されて、当時吉成さんにやりたいことと実力が伴っていないと言われたとか。

三宮　風呂敷を広げすぎていると言われました。

――今回は原画的なアプローチという意味ではあまり踏み込まなかった？

三宮　今回は、プロップのほうに集中していました。

金子　プロップ、めちゃくちゃ楽しんでやってましたね。

三宮　いつもウキウキしてた。これでお金もらっていいのかなって。

――それはいいですね。アニメミライからの課題があった中で、今回うまくやれたという部分はありましたか。

三宮　うまくいったことは……ないですね。自分は楽しんでやったけど、会社のためになったかどうかといえば、なってないです。

半田　いや、ためになってるよ。

三宮　手が遅いんです。今回は美術設定も一部担当したんですが、美峰さんも背景を描いていらして、それが圧倒的に速いんですね。しかもうまくて。それで俺のアイデンティティがなくなってしまった。

半田　でも、アイデアの宝庫だし、センスがあるから。

三宮　いやいや。

――そして半田さんは、アニメミライ版ではドラゴンや花火の部分を担当されていました。動きの作り方を学んでいて、吉成監督や今石(洋之)さん、すしおさんに認められたいとおっしゃっていました。認められたという実感はありますか。

半田　認められたんですかね。しゃべるようになりました。

――どのくらいしゃべりました？

半田　アメリカに行ってちょっと。そのくらいかな。

三宮　終わってから、吉成さんとはまだひと言もしゃべってない。挨拶しなきゃと思ってもビビってしまって。

半田　それじゃ吉成さんがかわいそうだよ。しゃべりたがってるよ、みんなと。

――金子さんと坂本さんは？

金子　放送日に半田さんがちょろっとからかってきたことがあるんです。吉成さんがいる前で、俺に「吉成さんが誉めてたよ」みたいなことを言ってきて。

半田　それを見てた堤(尚子)さんが、吉成さんに「本人から誉めてあげなよ」って促したら、吉成さんは何も言わないんですよ(笑)。

金子　俺のほうを見ないからね(笑)。

半田　吉成さん、めっちゃ恥ずかしがっているんですよ！

三宮　坂本くんは、この前の打ち上げ旅行の時にしゃべった？

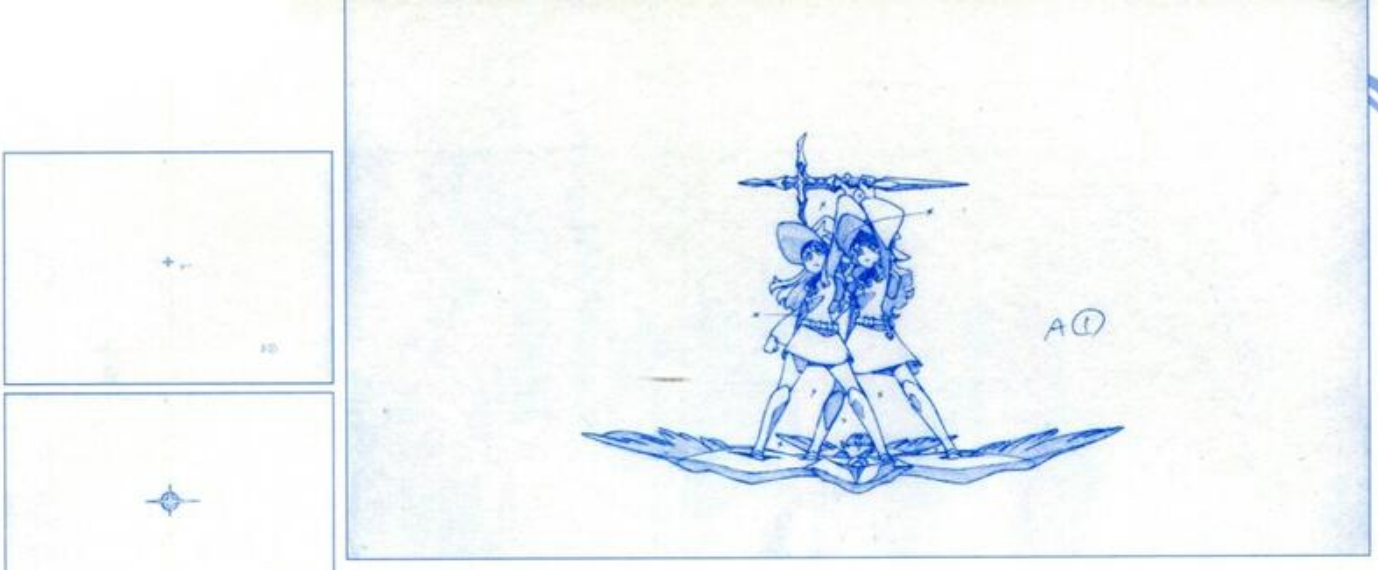
坂本　しゃべってない。

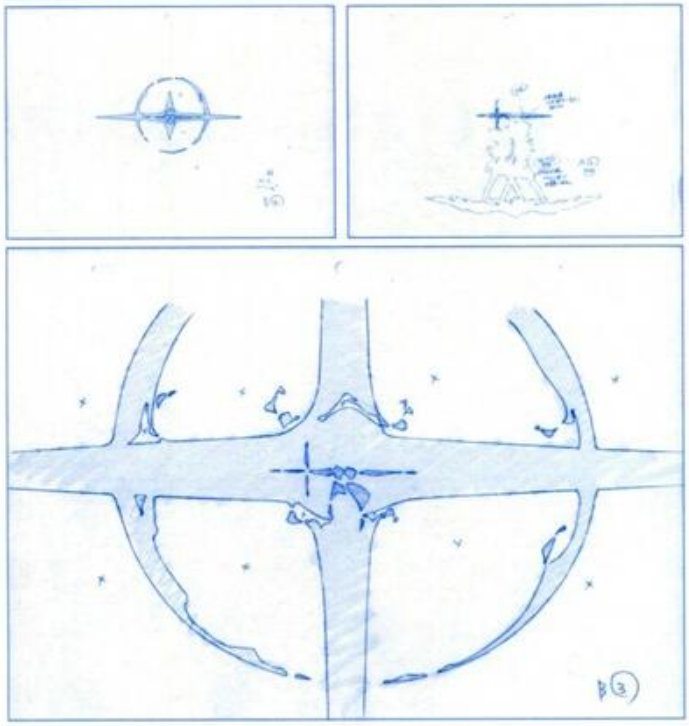
三宮　俺も同じくらいしゃべってないです。まだしゃべり慣れていないんで。

――吉成さんに何か怖い印象でもあるんですか？

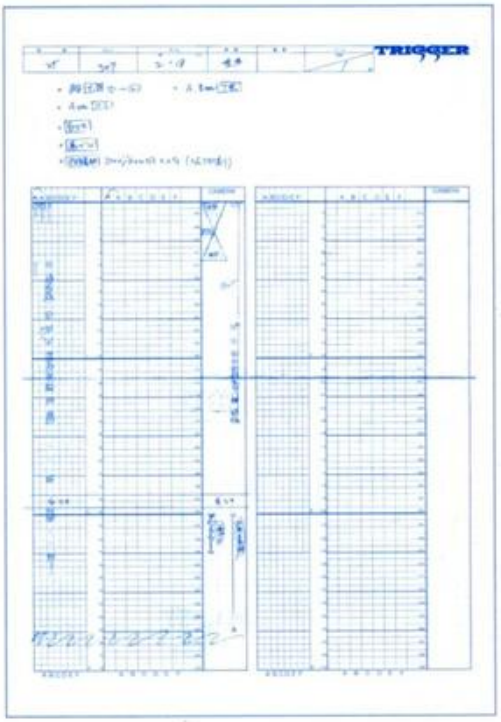
三宮　怖いというか、神々しすぎて。仕事という名目がないと、なかなか話しかけられない。

――師匠と呼べる存在がいるアニメーターさんは多いですが、そういう意味では皆さんの師匠は吉成さんということでいいんでしょうか。





坂本 勝
cut307



第25話、ダイアナとアッコが2人そろってシャイニィアルクで矢を射つシーン。杖から弓への変形シーンも、よりダイナミックに

半田 そうですね。

三宮 僕もそう思ってますけど、向こうは迷惑だと思っているのかも。

坂本 僕は、TRIGGERとGAINAXの先輩は全員師匠ですね。

金子 何人かいますね。吉成さんだったり、GAINAXの時に教えてくれた人だったり。

――TRIGGERというスタジオは皆さんにとってどんな現場になっていますか。

半田 クーラーが効いてるところ。ウチ、エアコンがないから。

金子 他社を知らないせいもあって、比較できないからよく分からないですね。

半田 こういうものだと言われればこういうものだと思っちゃうし。でも貧乏ですよ、この会社は。もっと裕福な家に生まれたかったですね(笑)。

三宮 アニメ業界にそんなところないよ。

半田 いやあるよ、どこかに。

坂本 ホームグラウンドじゃないけど、ここ以外を知らないから。楽しいことは楽しいけど、よそも知りたいというのもある。でも、居心地はいい。

半田 そこなんだよね。居心地がいいから出られない感がある。

三宮 それに、もし出たとしてもまた戻ってくることが許されるかどうか。超贅沢を言うなら、吉成さんの作品が動いているときに戻ってきたいですね。

半田 三宮くん、それは僕らが許さないよ(笑)!

TVシリーズで印象に残っている仕事とは

――今回、TVシリーズで印象に残っている仕事について、ここは良かったとか苦労したとか、ご自身で思うことはありますか?

三宮 じゃあ俺から。ダイアナの部屋。時間がなくて、ダイアナの実家ができなかったので。

半田 部屋って学校の部屋のこと? すごくいいところなのに、あまり映らなかったね。

三宮 本当はいっぱいやってるんですけど、あまり登場しないんですよね。

半田 ダイアナ本人についてはどうなの? 描きたくないの?

三宮 だって、俺よりかわいく描ける人が目の前にいるから。

半田 僕かい(笑)!

三宮 それだったら、小物とかを作ったほうが楽しいかなと。

半田 確かに。僕は小物を描くのは面倒くさいからな。

――その辺は作業分担ですね。三宮さんが原画を担当する時はどういう場面を?

三宮 設定がなく、一度しか映らないようなところですね。描いていて楽しいし、邪魔するのは吉成さんだけ……というか、吉成さんなら邪魔じゃないんで。

――半田さんはどうですか?

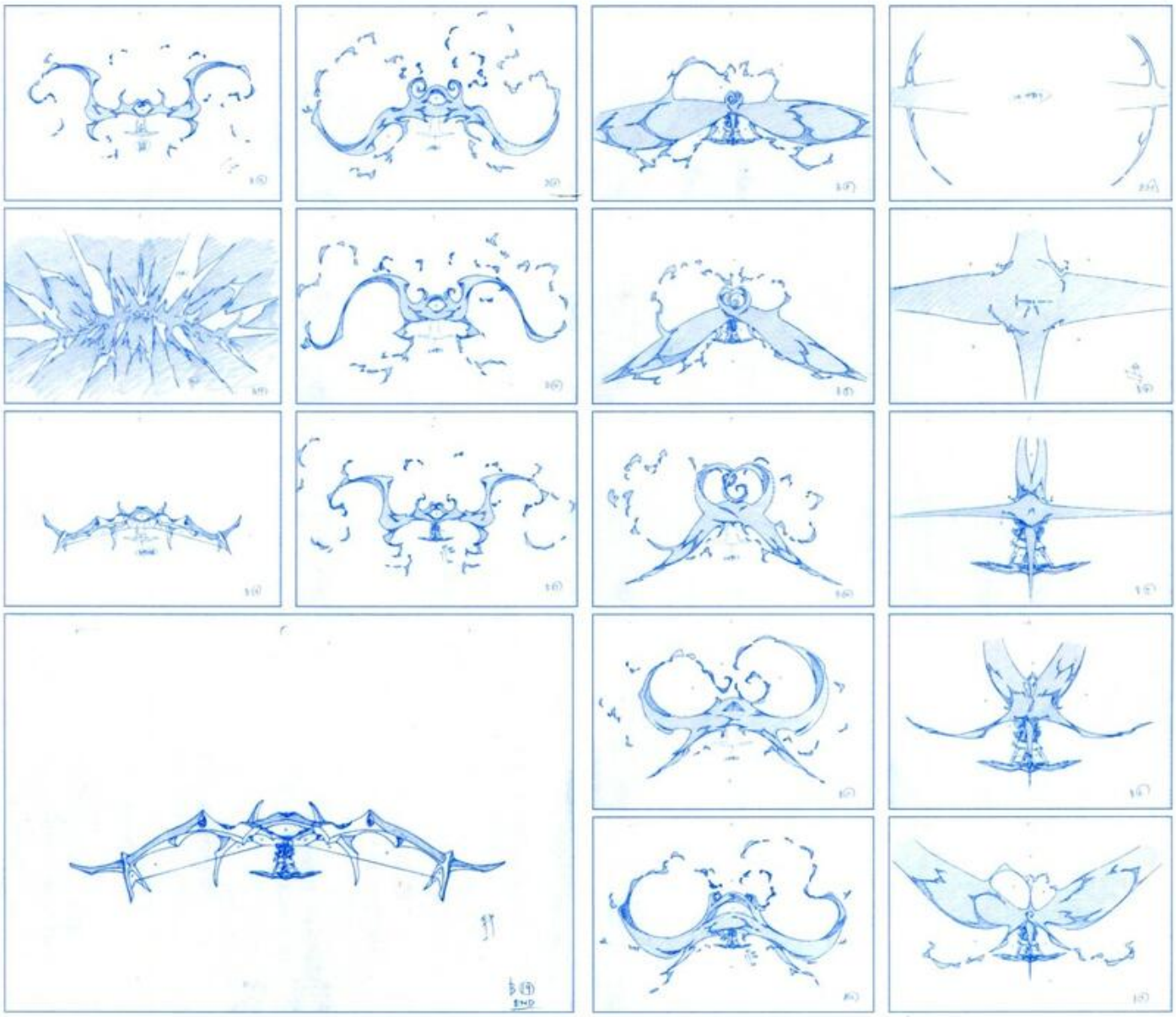
半田 第1話だと思います。約400カット、全部見ましたから。どうやってやったらいいかわからなくて、いちばん時間もかかった。あそこで燃え尽きた(笑)。

三宮 第25話のいちばん最後のところも半田くんでしょ?

半田 僕がやるって言ったんです。

三宮 各キャラに「ありがとう」って言いながら描いたそうですね。

半田 うん。「風邪とかひくなよ」とか思いながら。あそこはちょっとのめり込みました。今までは、これは直さないといけないというレベルのもの以外は、自分から動きを直すことができなかったんです。こう直したいんだけどいいのかなとか、そこは僕の領域じゃないのかなとか思って。アッコの足が浮いたところと、「やったあ!」と言うところ、元は両方とも止めの絵でした。でも僕のほうから提案して動きを足したりしたんで、それが



うまくいって良かったと思いました。だから自分的には満足いったかな。

あと、第25話の最後のカットで、アーシュラに涙を描きました。それはただアッコが飛んで良かったねという涙じゃないんですよ。自分の罪が軽くなったという安心の涙、良かったという涙なんです。そういうつもりで僕は描いた。自分のための涙なんです。

――第1話と第25話では、絵柄は変わりました？

半田 変わりました。「自分」が出るようになっちゃった。スタートした時は、吉成さんから服のシワは不要だと言われていたんですけど、吉成さんも描いたりするから描くようになっちゃった。自分がすごく出るようになりました。

――それはおもしろいですね。

半田 シワを入れると他の人は描けないから、描けないくらいだったらないほうがいいという考えだったと思うんですね、吉成さんは。だったら描ける人は描けば、それは問題ない。だから、どんどん原画マンの人も描くようになった。それは堀(剛史)さんの影響じゃないかな。第1話の堀さんの担当カットから明らかにシワが多いんで。それで、ああいう密度の濃い画面をめざそうと思って、みんなの実力がだんだん蓄積されていくんですね。

――結果的にいい方向に進んだと。

半田 そうですね。あと、もう少し原画マンと交流したかった。だから次、別の作品でやれればいいかなと思っています。第25話は一応、原画用紙にメモ書きとかはしたんですけど、第1話からやっていれば良かったなと思いました。

――金子さんはどうですか。

金子 自分的に良かったのは、第6話のクマ、アルカスの追いかけっこのところですね。自分的にも、わりとうまくいったと思いました。

三宮 試写会に行ったんですけど、あの場面では歓声が上がりましたね。作画オタクみたいな人たちが、おおー！って拍手して。画面のクオリティが明らかに上がったわけですから。

金子 そうなんだ。

三宮 金子くんと堀さんのカットは、明らかにクオリティが違う。僕は見てますからね、クマもあのクリーチャーも、スーシィも。

半田 あと、第24話の骨ノワールロッドの最終形態）がすげーカッコよかった。「誰やったの？」と聞いたら「金子くんです」って言われて、そうだよね、これが描けるのは金子くんくらいだよねって納得した。後は第25話のミサイル。

三宮 あれ、最初に描いたのと実際描かれたのとではすごく変わってるんですよ。

半田 最初に見た時は、もっと『宇宙戦艦ヤマト』っぽいクジラだったんだよね。あれ何で直したの？

金子 いろんなセルを重ねていったら何か変になっちゃったので、もうちょっとシンプルに。スケジュール的なのとお金的なのとでギリギリでしたね。

三宮 そういえば、第1話のニワトリ、コカトリスは、クリーチャー的に『シン・ゴジラ』の影響を多大に受けてますね(笑)。

金子 めちゃくちゃ受けましたね。

半田 あの牙の感じや、口を開けた時の気持ち悪さとかも、蒲田くん(『シン・ゴジラ』のゴジラ第二形態のこと)の影響を多大に受けてる(笑)。

――坂本さんはどうですか。

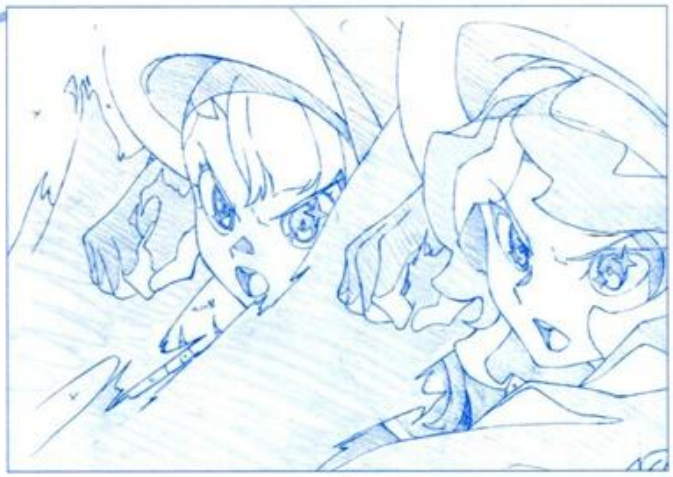
坂本 やっぱり、グランシャリオンですね。

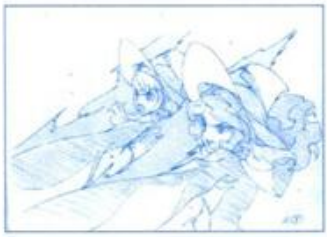
半田 坂本くんといったら、グランシャリオンだね。

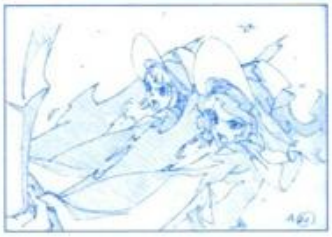
三宮 あれ最初の頃からだいぶ変わってない？

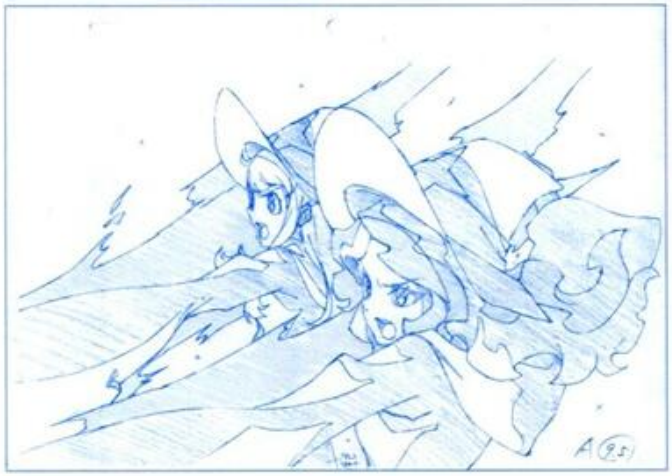
坂本 ラストの技も、コンテがあるんだけどどんどん変更があって、その調整が大変でした。

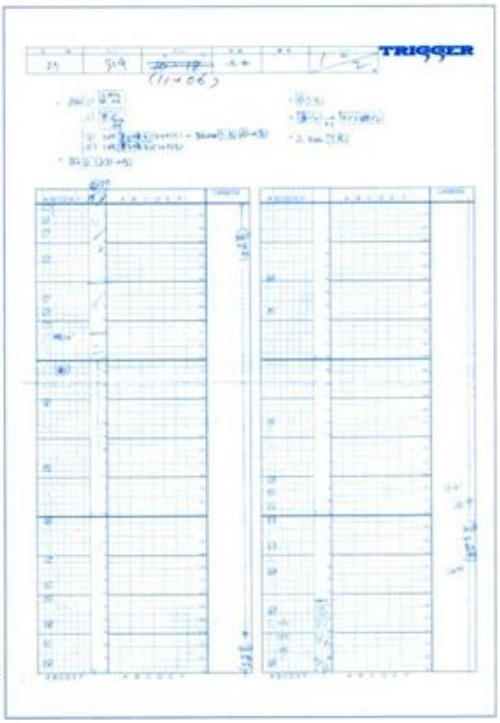
坂本 勝　cut314











アッコとダイアナ、2人の顔をきちんと見せるために採られた同じ方向を向いて矢を射つシーン。結果、画面の密度も上がり、より作品への没入感が上がった

金子　吉成さんに意見を聞きにいった？

半田　いや、坂本くんのほうから言いに行ったんじゃない？

坂本　設定関係のことで、一度だけ聞きに行ったぐらい。却下されましたけど。

金子　却下されても言えるのがすごいよ。

坂本　メカアニメーターじゃないから、メカだったらこうだろうみたいな感覚でやるしかなくて、探り探りやっていました。でも、メカを描けたのは楽しかったし、メカ設定も描かせてもらえたのは嬉しかった。

得たものと失ったもの、そして次の目標

――TVシリーズを通じて得たものや失ったもの、あるいは次にやってみたいことは何でしょうか。

三宮　吉成さんの修正集ですね。

半田　なるほど、物理的に得たものか。

三宮　僕が描いたものを修正してくれるんで。

半田　じゃ僕は失ったものを。たぶん、命。体力というか寿命かな。前にすしおさんが『ギルラギル』の時に、「もしも命のローソクというのが本当にあったら、ボボボボボ！って目に見えて減った」って言ってたんですけど、本当にそうだった。初めてですよ、血尿が出たのは。ビックリしましたね。

三宮　僕は劇場版の時に寿命が削れたと思いましたね。今回はそんなに現場はやっていないし、納期が早かったので、わりと楽でした。

半田　坂本くんは次はコンテをやりたいんじゃない？

坂本　やりたいけど、やるタイミングが合わない。

半田　こういう時に言っておいたほうがいいよ。金子くんは？

金子　得たものは……仲間の信頼かもしれないですね。

半田　カッコいい！

金子　うん、仲間の信頼。今のことばを聞いてもわかるように、こう言ってくれる仲間ができたってことですね。

半田　いいねえ。この部分、メモしておいてください。太字でお願いしますよ（笑）。

――皆さん、アニメミライ版からずっとご一緒されていて、作業をする机も近い。『LWA』は自分たちが支えているという感覚もあるのでは？

半田　そうですね。

三宮　仕事仲間であり、同期であり、ライバルでもあり……。

半田　僕ら、会社からも『アニメミライ班』と呼ばれているんです。

三宮　目の上のたんこぶ的な存在かも。

半田　このままだと40歳になっても言われるんだろうね。

三宮　「何話はアニメミライ班頼む」みたいに（笑）。

半田　あんまり変わらないけど、もう10年近いつきあいになるんだなあ。

――変わらなくはないでしょう。アニメミライ版では「新人原画」だった皆さんが、TVシリーズでは中心スタッフに成長されているんですから。

半田　『LWA』的な流れでいくと、俺らはこれからニューナインウィッチになっていかなきゃならないってことか。でも、人数が足りないね。あと5人。

金子　厳密に9人いなくてもいいんじゃない？

坂本　もしアニメミライ版のスタッフが集結するとしたら……堀さん、芳垣（祐介）さん、米山（舞）さん、半田くん、金子くん、三宮くん、田頭（悠郎）くん、僕。そして吉成さん。

三宮　おお、そろってる！

半田　魔法使いは9人だからね。確かにそうだな。

――もし2期があったら、ニューナインウィッチだけでなく、ナインオールドウィッチも全員出てくるかもしれませんね。

半田　いや、もう大人の話はいいかな。この際、100年後の話とかにしたらいいんですよ。

坂本　ニューニューナインウィッチとか（笑）。

金子　『シン・リトルウィッチアカデミア』とか（笑）。

――このアニメミライ班が次にどんな活躍をするか、楽しみです。年を重ねていって、いつか4人でシャイニィアルクを射つ日が来るかもしれませんね。

半田　そんなのイヤですよ、気持ち悪い（笑）。

night fall

363
Annabel Crème

**ロッテが夢中になっている
小説『ナイトフォール』。
彼女が現在のアナベルである少女に伝えたのが、
この363巻のエピソード。**

吸血鬼のエドガー・テイトブラック、狼男のアーサー・グレンドン、そして21世紀に生きるイザベラ・ウィットブレッド。3人が中心となって織り成す愛、冒険、スリル、陰謀、友情、青春……現存するすべてのジャンルを網羅した、超大型歴史巨編少女小説である本作のほんの一部をご紹介。全世界の人々に愛されている『ナイトフォール』、とくとご覧あれ(著：樋口七海)

1

昨夜、わたしはまたナイトフォールへ行った夢を見た。車道に続いている鉄門の傍らに、わたしは立っていたらしい。鉄門から奥へ進むと、ほどなくして薔薇の生け垣が見えて来る。様々な薔薇の咲き誇る車道は二マイルほど続き、それを抜けると、あの屋敷が見えて来る。美しく完璧な屋敷。竪枠のついた窓は換気のために開け放され、白いカーテンが屋敷の外にまで翻っている。磨かれたガラスに映り込む青い芝生は朝露に濡れ、遠くひばりの声が聞こえる。ここに『彼』は住んでいる。ナイトフォール――わたしのナイトフォール。

＊　＊　＊

夢のなかのわたしは、いつも勇敢だった。時に地下帝国に潜入し、時に海底に建国し、その後は必ず、ナイトフォールに帰って来た。わたしの隣にはいつも『彼』がいた。顔は見えないけれど、わたしにだけは『彼』だとわかる。

そして、夢の終わりはいつも同じ。薄れゆく意識のなかでわたしは思い出すのだ。

ナイトフォールはもうないのだと。

2

時は二十一世紀。イザベラ・〝ベル〟・ウィットブレッドの一日は、その日見た夢の記録から始まる。

ベルは三年前、婚約者との旅行中に突如行方知れずになり、それから一年と半年後に、ひとりで荒野を彷徨っているところを地質調査に訪れた研究チームによって保護された。

発見時、ベルは無造作に断ち切られた髪に十八世紀の衣服という奇妙な出で立ちで、当然ながら警察は誘拐事件として扱おうとした。しかしベルが失踪中の記憶を失っていたために捜査は難航、やがて打ち切られてしまった。

その間にベルが市街地に借りていたフラットは解約され、勤務していた高校との契約も切れ、同僚であった婚約者は教え子を妊娠させて既婚者になっていた。

けれど、ベルにとってそれらは全て瑣末なことだった。毎晩、不思議な夢を見るようになっていたからだ。

どんなに荒唐無稽でも、不思議と失われた記憶の重要な手がかりに思われて、ベルは夢に夢中になった。

そうしてベルは、この荒野の近くの寂れた街の、粗悪なカウンシルフラットに移り住んだのだった。

＊　＊　＊

この日は午後から、ベルの母であるウィットブレッド夫人が訪ねて来る予定になっていた。夫人が来るまでに台所の水漏れを直しておきたかったのに、管理会社から連絡してもらったはずの業者は結局来ず、フローリングは水浸しのままだった。

ベルが自分で直せはしないかと苦心しているうちに夫人の車のエンジン音が道路の向こうから聞こえてきて、やがて表で停まった。ベルは心のうちで悪態をついた。これから口うるさく説教されることを思うと今から憂鬱になる。おまけにまた部屋に飾る花を買い忘れていたけれど、ベルの部屋に入って来た夫人は、それに勘づいていたのか薔薇の花束を抱えていた。

＊　＊　＊

「花は私が買って来たわ」と、ウィットブレッド夫人は言った。「こんなに住みやすそうな家、毎日一歩でも離れるのが惜しくて仕方ないでしょう」

例によって赤褐色のメリヤスの上着を着た夫人は、部屋を眺めるように眺めまわした。「こんな場所まで来なきゃならないなんて」と繰り返し口にするけれど、来てくれるなと頼んだところで、いまにも壊れそうなローバーのサルーンで毎月市街地から四百マイルも北上して勝手にやって来るのは彼女の方なのだ。

＊　＊　＊

「カウンセラーから連絡があったわよ」夫人は花瓶に薔薇を活けながら言った。「もうふた月も来てないって」

ベルは夫人から花瓶を受け取ると、据え付けの安いテーブルの上にそれを置いた。

「必要ないもの。いまの私は本当の私じゃないって自分でちゃんとわかってるんだから。そのうち全部思い出すわ。本当の私は、夢のなかの私なのよ」

夫人は呆れを通り越し、いっそ哀れむようにベルを見た。

「火山でパイを焼いて、チンパンジー相手にモルモン教を布教したあなたが本当のあなたってわけね。ママは誇らしいわ」

「信じてくれなくて結構。だから四百マイルも離れて住んでるの」

夫人の性格をベルが理解しているように、ベルの強情さをウィットブレッド夫人も十分すぎるほどよく知っていた。いくら荒んだ暮らしをしても輝きを失わないベルの美しいブルネットを、夫人は乱暴な手つきで耳にかけてやる。

「せめて人間らしい生活をして頂戴。カウンセリングが嫌なら、水漏れだけでも直したらどうなの？」

夫人の言葉はもっともだった。ベルは諦めて頷くと呟いた。

「その前に、パブでエールが飲みたいわ」

3

時は遡ること十八世紀。

灰色の海は大荒れだった。昨晩の雨のために容赦なくうねり続ける波を必死にかき分けながら、アーサー・グレンドンは三百余年の人生で、初めて死を覚悟していた。泳ぎ始めて七日が経とうとしている。体力も限界が近かった。

アーサーは狼男の多くがそうであるように、元来気性の荒い男だった。自分でそうと知っていたから、長年の想い人であるベルを失ったとき、不本意に暴れる前に自ら里を離れ、諸国流浪の旅に出たのだ。

＊　＊　＊

荒地や沼など、敢えて過酷な道を選んで通ったのは、肉体の酷使によってベルへの執着を少しでも取り払えればと、ない頭で考えた

結果だった。

しかし大陸を目指して海にまで出て、こうして死が目前に見えたとき、脳裏に浮かぶのはベルのことばかりである。

参ったなぁ、とアーサーは思った。たとえベルが自分を忘れてしまっても、自分がベルを忘れることはできないのだ。生死の境で、アーサーはようやくそれを悟っていた。

＊　＊　＊

夜明け前、アーサーは漁網にかかって、一艘の小さな漁船に引き上げられた。

船乗りの老人は、毎日湾に小舟を浮かべ、ひとりで魚をとって日をおくっていたが、一匹も釣れない日が八十四日も続いていた。流れを変えようと決意して、外洋に出たばかりであった老人は、魚のつもりで釣り上げたものが息も絶え絶えの狼だと知り驚いた。しかし、その狼が人に姿を変えると、今度はため息をついて感心していた。

「なんてことだ」老人は言った。「おばあさまから聞いた通りじゃないか！」

老人は、アーサーを恐れなかった。アーサーは知る由もなかったが、老人は幼い頃、『狼男と十五段の階段』の昔話を祖母から聞かされていたのだ。

老人は岸に引き返すと、アーサーに食べ物と寝床を用意した。

＊　＊　＊

老人の家の暖かい毛布の中で意識を取り戻したアーサーは、思わぬことになった、と思った。老人はいたく親切で、熱が下がるまで甲斐甲斐しく世話を焼いてくれた。さらには寝ているアーサーの傍らに座り、熱心に自然権や平等主義について説いて聞かせた。老人は詩人であり、啓蒙思想家であった。大陸ではいままさに民衆による革命の狼煙が上がらんとしていたのだ。

ベルを忘れるという目標をなくし、進むべき道を見失っていたアーサーは、さしたる意志もないままに、老人から来たる時代の民衆の在り方について学んだ。

「アーサー・グレンドン、決して仲間を見捨てちゃならんよ」

老人は繰り返しアーサーにそう言った。

＊　＊　＊

老人に啓蒙されたアーサーは、狼男のための人権思想家になった。

狼男の一族が本来享有しているはずの社会的権利と基本的人権のために、立ち上がることを決意したのだ。

その頃には、ベルのことはすっかり頭から抜け落ちていた。

＊　＊　＊

それから三年が経ち、老人は死んだ。老衰であった。

泣きながら彼の遺体を海に流し、アーサーはようやく自分の郷里に帰ることを決めた。

老人から譲り受けた小舟で大海に出ると、狼男の里を目指して漕ぎ出した。

＊　＊　＊

アーサーが里から一番近い浜辺に船をつけたのは、それから二日後の、日が沈んで間もない時間だった。

海を見やれば、遠く雷雲が見える。雨が降り出す前に辿り着けて良かったと考えた、そのときだった。

里の方角から、狼たちの遠吠えが聞こえてきた。一匹や二匹ではない、里中の狼の声だろう。繰り返されるそれは、戦の前の聞の声だった。

アーサーは一も二もなく駆け出した。最後にあの遠吠えを聞いたのは、十六世紀末のヴァンパイアの一族との荒野の合戦以来だ。何かがあったに違いない。

無我夢中で駆けていくうちに、いつしか道は山林に入り、やがてアーサーは知らぬ間に、左右の手で地を掴んで走っていた。軽々と石を飛び越えたときに、アーサーは自分が久方ぶりに狼の姿となっていることに気がついた。

あと少しで里に着くという頃、不意に里の上空に、ぽかに大きなフライパンのようなものが現れたのが見えた。

そして、次の瞬間には仲間たちが宙を舞い、あっという間もなくフライパンに吸い上げられた。音も光もなく、それはほんの一瞬の出来事だった。仲間を収めたそれは、間髪置かずに垂直に飛び、遠く星間に消え去っていった。

アーサーの仲間たちは、何の前触れもなく、宇宙へと連れ去られてしまったのだ。

あまりに呆気なく起きた出来事についていけず、アーサーは呆然と立ち尽くしたが、やがて降り出した雨に背中を押されるようにして里に向って歩き出した。

＊　＊　＊

三年ぶりに戻った里には、狼一匹残っていなかった。どこも荒らされてはおらず、得体の知れない何かによって、狼男だけが里から攫われていた。

異様な静けさの中、アーサーはかつての自分の巣穴に戻った。

穴の奥の隠し戸を開くと、中にはしまった日と寸分違わぬ同じ場所に、紙でできた黒い箱が置かれていた。それがアーサーの全財産だった。アーサーはその箱を抱えると、振り返りもせずに里を後にした。

仲間を取り戻さなければ。

アーサーは老人の最後の言葉を思い出していた。

仲間を見捨ててはならない。

そして、いまのアーサーに思いつく手だてはひとつだけだった。

アーサーは雨の中、ナイトフォールを目指していた。

4

霧雨の降るヒースの荒野に着いた頃には真夜中を過ぎていたが、ここを越えればナイトフォールだ。アーサーは足を速めた。

古く錆び付いた鉄門をくぐると、鬱蒼と生い茂った木々や伸び放題の蔦に覆われた生け垣が道路の半ばまで崩れて行く手を邪魔している。

枯れた薔薇の残骸は、恐ろしい化け物の様相を呈していた。踏み越えて進んで行くと、やがて黒々とした影のような建物が現れる。窓に明かりは見えず、人の気配もない。まるで幽霊屋敷である。

「エドガー！　エドガー・テイトブラック！」

アーサーは屋敷の主人の名を呼びながら、玄関の扉を力任せに叩いたが、返事はなかった。はなから期待もしていなかったアーサーは、躊躇なく扉を蹴破った。建物の中は埃と黴の匂いで充満していた。

＊＊＊

かつて輝かしかった石造りの玄関ホールも柱時計もシャンデリアも、全てが年月によってくすみ、埃を被っている。

ホールを進んで居間を覗いたが、床にはどこからか吹き込んだ落ち葉が溜まっており、見る限りではここ数年、誰かが部屋に立ち入った形跡もない。

アーサーは嫌な予感がした。

＊＊＊

アーサーは二階に上がると、まずはベルの部屋の戸を開いた。

ベルの部屋は、ベルがいなくなったあの日――彼女が髪の毛と記憶とを引き換えに、北半球を救った日から、まったく手をつけられていないようだった。ロイヤルブルーのカーテンは日に焼けて色褪せていたが、ベルが好んだ石けんの香りが未だ部屋に漂っている。

思わず足を止めかけたが、感傷に浸る時間も余裕もなかったため、次の部屋へ向った。廊下の突き当たり、エドガーの寝室だ。

＊＊＊

その部屋に踏み入って、アーサーは彼の居場所を確信した。当然エドガーの姿はなかったが、それだけではなく、寝室の真ん中にこれ見よがしに置かれていた美しい装飾の棺桶が、どこにも見当たらなかった。

あの気取り屋のヴァンパイアはあの棺でなければ寝られないのだと、二度目の来訪時に聞いてもいないのに聞かされたことがある。

エドガーとの付き合いももう長い。本意ではなかったが、彼のやりそうなことなら想像がついた。アーサーはまっすぐ屋敷の裏手に回った。

＊＊＊

屋敷の裏には、家に代々伝わる墓地があった。この敷地のどこかの六フィート下に、恐らく彼は眠っているはずだ。

大方、ベルの喪失で生きる意味を見失い、絶望の果てにこうして死を模した仮眠を取ることにしたのだろうとアーサーは考えた。

そういうわけで彼は、雨の当たらない場所に箱を置くと、狼に姿を変え、墓地中の土を掘って回ることにした。エドガーの墓石が地面の上にない以上、どこに埋まっているかは見当もつかない。雨のせいで新しい土を見分けることもできず、ただ闇雲に掘り起こすしかなかった。

穴を深く掘るほどに、雨で崩れた土砂が自分の上に降り掛かって来たが、それでもアーサーは、泥水に浸かりながらエドガーを捜し続けた。

＊＊＊

そして、八個目の棺桶の蓋を開こうとしていたそのときだった。

「墓穴を掘るなら、せめて晴れを待った方が良いんじゃないか」

頭上から声が降って来た。聞き慣れた王室訛りに、アーサーは手を止めた。

「だからと言って僕の家にお前の骨を埋めさせたりはしないがね」

顔を上げると、エドガー・テイトブラック卿は、アーサーの掘った穴の縁に立っていた。右手にランプを持ち、左手に持った棒状のチョコレートを齧りながら、アーサーを見下ろしている。ベルが持って来ていた未来のチョコレートだ。黒い雨避けについた雨粒が、ランプの光を反射していた。

アーサーは泥にまみれた顔で、エドガーを睨みつけた。墓暴きが無駄骨だったことよりも、相変わらず人の神経を逆撫でするような彼に脱力する。

アーサーの表情にエドガーは肩をすくめた。ランプの明かりに浮かんだ端正な顔が、愉快そうに歪む。

「悪いけど手は貸せないよ。なんたって食事中なんだ」

「必要ない」アーサーは顔を手の甲で拭うと、ため息をつきながら言った。「借りたいのは頭だけ。あんたを捜してたんだ」

「知ってるさ」とエドガーは笑って、チョコレートを食べ切った。「ベルを呼び戻したいんだろ。お前がここへ来る理由なんて、それ以外に何がある？」

5

アーサーとの付き合いも、思い返せばかれこれ三〇〇年になるだろう。その間に種々様々な出来事があったけれど、エドガーの記憶が正しければ彼がナイトフォールに入るのを許したことは、過去に二度しかなかった。

一度目はアーサーが沼に住む魔女によって洋服ダンスに変えられたとき、そして二度目はエドガーが王家に伝わるチキンを食べて双子の赤ちゃんになったのを、ベルとアーサーが協力して屋敷に連れ帰ったとき。どちらもやむを得ない状況であり、引き入れたのはエドガーではなくベルだった。

まさか自分が、自らアーサーを招き入れることになるとは、思いもしなかった。

＊＊＊

エドガーはこの数年、屋敷の下に造った地下墓所で暮らしていた。日が射さず、夏場でも涼しい。屋敷のワインセラーにも近いので、酒もすぐ飲める。エドガーは、ここに生活に必要なもの一式を持ち込んでいた。

そもそも、屋敷の裏の墓地は、テイトブラック家の犠牲になった人々のための墓地なのだ。そんな場所でエドガーが仮眠を取るはずがなかった。

エドガーはここで、毎日ベルがくれたチョコレートを食べながら、ベルの肖像だけを眺めて過ごしていた。彼女を忘れたくなくて、仮死状態にもなれなかったのだ。

そうして日々が過ぎ、山ほどあったチョコレートが底をつき始めた頃に、アーサーが扉を叩く音が聞こえて来たのだった。

＊＊＊

アーサーは泥まみれの姿で地下墓所の中を歩き回りながら、ぐだぐだとここへ来た経緯を話している。

エドガーは床に置いた棺桶の蓋に腰掛けて、ベルの肖像画の入った額を丹念に磨きながら、なぜ自分が彼を招き入れたのか考えていた。

無視しても、追い返しても良かったのに、そ

うしなかった理由を考えて、ふと気付きたくないことに気付いてしまった。

エドガーは、アーサーが懐かしかったのだ。ずっとひとりで家にいたせいで、いがみ合っていたはずのかつての天敵にさえ、会えて嬉しいと思ってしまった。

エドガーはそのことに動揺した。だから、床に落ちていたべっ甲の靴べらを拾い上げたアーサーが「これ、なんだ?」と呟いただけで、理不尽に怒鳴り散らしてしまったのだ。「父上に頂いたものだ。お前のような輩が気安く触れて良いものじゃない」

言ってすぐに、失敗した、と思った。アーサーが手の中のそれを叩き折るかと思ったからだ。不仲だった父が、機嫌の良い日に何の気なしにエドガーに与えてくれた靴べらだ。つまらない思い出だったが、エドガーにとっては大切なものだった。しかし、エドガーの予想に反して、アーサーは大人しく棚の上に靴べらを置いた。

アーサーは、エドガーの八つ当たりを全く気にしていない様子で、続きを話し始めた。

「ベルの体内にある『キプソンの石』、あれは時も空間も超えて彼女が望んだ場所に行けるんだろう。つまり、石さえあれば、過去に戻って仲間に忠告できる。俺が本当に用があるのはベルじゃない、石の方なんだ。もし連れ戻すのを手伝ってくれたら、俺は仲間を助けられるし、あんたはベルに会える。悪い話じゃないだろ?」

＊　＊　＊

エドガーは答えなかった。

この数年、ベルと再会するためにありとあらゆる方法を試したが、結局どれも諦めたのだ。今更何をやっても無駄だろう。

彼女と会うには、彼女自身がエドガーのことを思い出し、エドガーのもとに来ることを望まなければならない。しかし、ベルがエドガーの記憶をなくしている以上、それは到底無理な話だった。

＊　＊　＊

「まだ試してないことだってあるだろ」アーサーは食い下がった。「彼女の記憶はなくなったわけじゃない。上に土をかけられて、ないみたいに見えるだけ。掘り起こせば蘇る」

「それより、その宇宙人とは戦わないのか。普段のお前ならそう言うだろう」

「だってそんなの、危険だろ」アーサーは言った。「得体の知れないやつに戦いをしかけて、誰かが傷つくのは嫌だ。危険を冒さず、逃がしてやりたい。なあ、だからベルを連れ戻すのに手を貸してくれよ」

アーサーは立ち上がると、例の黒い箱の中からぐしゃぐしゃの紙切れを取り出し、エドガーの目の前で広げて見せた。

「俺たちの顔と名前のついた看板を作るんだ。看板を作って、いつの時代にも残っている店を出そう。パン屋でも花屋でも何でも良い。看板を見れば、俺やあんたを思い出すかもしれない」

アーサーの熱心さは、ベルのそれをエドガーに思い出させた。彼女もこうして、エドガーを説得しようとすることがあった。そしてその説得の先に冒険が待っていたのだ。

＊　＊　＊

エドガーは出し抜けに棺桶の上から飛び降りると、壁にベルの肖像画を丁寧に立てかけた。振り返り、すべてを払拭するように手を叩く。

「わかった。降参だ」エドガーは言った。「降伏するよ。ただ、考えがある」

エドガーはかすめ取るようにアーサーの手元の紙を取り上げた。なぜだか突然、生きる活力が湧いて来た。

「それに彼女がいるのは三世紀先だ。需要の有無を先まで読めない。もっと良い仕事があるだろう。それにしても酷い絵だな」

エドガーは部屋中の棚や箱をひっくり返し始めた。後ろからアーサーが尋ねて来る。

「考えがあるのか?」

「修理屋だ!」間髪入れずにエドガーは答えた。「必要なものは時代によって違う。何が残るかもわからない。ただ、修理屋は別だ。どんな時代でも、修理しなければならないものは必ずあるはずだ。だから何でも直す。この世にあるもの片っ端から直して、改め、三世紀先まで続く修理屋を、僕とお前で経営するんだ!」

エドガーは棺桶の上に大量の工具をぶちまけた。

エドガーは高揚していた。ひとりでは無理でも、ふたりでなら、今度こそベルを取り戻せるかもしれない。たとえ失敗しても、今よりは孤独ではないはずだ。

アーサーと目が合った。そこでエドガーは、ようやくアーサーが泥まみれなのに気がついた。

6

そして、一〇〇年が経った。

『テイトブラック&グレンドン社』は盛況を呈し、いまでは国で一、二を争う人気の修理屋になっていた。わざわざ豪族が訪れて大口の注文をしていくこともあれば、近所の子どもの玩具を直してやるようなこともあった。

村からは舗装された車道が敷かれ、暗く重々しい雰囲気だったナイトフォールは、誰もが気安く立ち寄れるような明るい場所に姿を変えていた。いつベルが戻っても良いようにと、ふたりは生け垣を直し、薔薇を植え、カーテンも全てベルが好きなロイヤルブルーにつけ替えた。

修理に関してエドガーとアーサーは役割を二分していた。事務処理や持ち帰りの仕事は屋敷の中でエドガーが、誰かの家や店に赴いてするような修理はアーサーが担当した。エドガーは日中に外へ出ることができなかったのである。

そのかわりエドガーは、ナイトフォールの書斎にベルが残していった未来の書籍を熟読し、全ての物の仕組みを学んだ。それが彼らの技術の礎となり、またヴァンパイアと狼男それぞれの一族に伝わる魔法の類いが、常に彼らを後押ししてくれていた。

＊　＊　＊

アーサーはいつも裸足だった。身なりは清潔だったし、服はいつもエドガーが選んでいたが、どんなに足元が危険でも、靴だけは履

かなかった。人々は理由を尋ねたが、アーサーの答えはいつだって決まっていた。

「履いたりしたら、靴が汚れるだろ」

エドガーはアーサーのこの返事を聞く度に、仕事の手を止めて笑い転げた。

「真理だな、アート！　それに靴を履かない自由も君の権利だ」

「ネッド、一度靴を脱いでみろよ。靴ってのはこれ、一種のメタファーだぜ。社会的責任の象徴だ」

一〇〇年間も共同経営者として働くうちに、いつしかふたりは互いを愛称で呼び合うような、気の合う相棒になっていた。沢山苦労して、数えきれないほど喧嘩もしたが、それでもふたりで支え合ってここまで会社を大きくしたのだ。いまやふたりは戦友であり親友であった。

この仕事が向いていたというのも、ふたりにとっては発見だった。生まれて初めて人間の社会の中で職についたが、人と関わり、感謝され、汗を流し、仕事終わりにエールを飲む生活は、もしかすればいままでで一番生きている実感があった。規則正しい生活は、心も身体も健康にした。

＊　＊　＊

九月になり、気持ちの良い秋晴れが続いていた。その日もふたりはナイトフォールで酒を飲みながら、互いにしか通じない冗談で笑い合っていた。だいぶ酒が回っていたのか、不意にアーサーがしみじみと口にした。

「このままずっと、こんな幸せが続けば良いのにな」

そんなアーサーの肩を、エドガーは笑いながら力任せに叩いた。

「当たり前だろ、僕たちの店は、天地が返ったって潰れやしないさ。それどころじゃない、いつか全部の大陸に僕たちの店を出そう」

「そりゃあ良い。俺たちの店が世界一になるんだ！」

＊　＊　＊

そのときだった。突然窓枠が揺れるほどの轟音を立てて、どこかへ雷が落ちた。雲ひとつない星空であったにも拘わらずである。窓の外を覗くと、街の教会の尖塔が燃えていた。

普段であれば「これで仕事が増える」だなどと不謹慎なことを言って笑っただろうが、この落雷が普通の雷ではないことに、エドガーもアーサーもとっくに気がついていた。

アーサーはエドガーを振り返った。エドガーは暖炉のそばにかけていたフロックコートを右手で掴み、そして一〇〇年前のあの日、アーサーが拾い上げたあの父の靴べらを左手に取って、アーサーに差し出した。

「グレンドン、靴を履く時間だ」

それは、ふたりの時間の終わりを意味していた。ついに、待ち望んだはずの時が来たのだった。

アーサーは靴べらを受け取ると、もう何年もソファの下にしまい込んでいた例の紙の箱を開いた。中には、かつてベルがアーサーに贈った、赤いバスケットシューズが入っていた。

アーサーはソファに腰掛けると、エドガーの靴べらを使ってベルから贈られた靴を履いた。

部屋の中は静まり返り、どちらも口を開かなかった。

エドガーはベルとの再会という目的を、そしてアーサーに至っては一族を救うという大業のことを、ほとんど忘れかけていたのだ。

馬車の中でも、自然と距離が開いた。

窓から外を見れば、街の方は夜が明けかかっているかのように明るかった。今夜は新月で、いまは真夜中だというのに、街の空は深紅に染まっていた。教会が燃えているのだ。

＊　＊　＊

業火に包まれた教会の前で馬車を降りるなり、エドガーは捜す間もなく彼女の姿を認めた。消火に急ぐ人々のなかで、今回も時代に全くそぐわないTシャツにジーパンの出で立ちで、ベルはひとり立っていた。そしてエドガーを見つけるが早いか、駆け寄り飛びついた。

母親と行ったパブのトイレのドアに貼られた修理屋のチラシを見て、ここでの全ての記憶を取り戻したのだと、火事を知らせる鐘の音や消防団の怒声に負けないように、ベルは大声で捲し立てた。半分以上聞こえなかったが、エドガーは笑っていた。

喜ぶふたりの顔を炎が赤く照らしている。それは、感動的な瞬間だった。彼女は夢に見た男を見つけ、彼は世紀を超えて彼女と再会できたのだ。ベルは嬉しそうだった。そして、エドガーもこの一〇〇年で見たことのないような笑顔を浮かべていた。

ふたりを見つめ、アーサーはただ立ち尽くしていた。アーサーだって、ベルに会いたかったはずだった。なのにいま、この瞬間を手放しで喜べないのは、仲間を早く救いたくて焦れているからだろうと、アーサーはそう考えた。

7

ベルはアーサーの事情を聞いて同情し、すぐにでも十八世紀に発とうと提案した。

本当は、やっと再会できた恋人との時間をもっと噛みしめたかったけれど、エドガーほどでないにせよ、ベルはアーサーのことも可愛かった。こんなときくらいは力になってやりたいとベルは思った。

それに、なにより彼がいなければ、自分はエドガーと再会することはなかったのだ。そう思うと恐ろしかった。

時空移動はひとりでも体力を使うので、同行者は極力少ない方がありがたい。患者をするだけなら、エドガーがいなくとも事足りるだろうと考えて、ベルとアーサーはエドガーを十九世紀に残し、ふたりで十八世紀のその夜――宇宙船の現れたという夜に行くことを決めた。

＊　＊　＊

里に着き、アーサーはこれから起こる出来事について仲間たちに話して聞かせた。

熱意を持って彼らを導こうとするその姿は、さながら啓蒙思想家であった。

ところが、それを聞いた彼らは、逃げるどころか応戦しようと武器を作り始めた。

アーサーは逃げてくれと頼んだが、仲間からはいつからそんな腰抜けになったと罵倒され、誰もアーサーの言葉に耳を貸さなかった。

ひとりが遠吠えを始めると、皆が我先にとそれに呼応し、そうなってはもう手のつけようがない。アーサーは諦め、ベルの手を引いて逃げ出した。

アーサーがあの日に聞いた聞の声は、いまの自分たちが引き起こしたものだとベルは気付いたが、彼には言わなかった。

＊＊＊

結局、一〇〇年もかけてベルを連れ戻して伝えた忠告は、何の意味も成さなかった。彼らが夜中に現れたフライパンのようなものに吸われ宇宙に連れ去られていくのを、アーサーとベルは少し離れた野原から、遣り切れない思いで見上げていた。

やがて降り出した冷たい雨が、呆然と立ち尽くすアーサーの背中を容赦なく打ちつけている。下ろしたばかりのバスケットシューズは泥でぐちゃぐちゃに汚れていた。ベルは見ていられずに、彼の手を取ると、十九世紀に舞い戻った。

＊＊＊

ナイトフォールではエドガーが、紅茶を淹れてふたりの帰宅を待っていた。まるではなから上手くいかないことがわかっていたかのようだった。理由を聞けば「だってやつらは狼男だし」と答えたのだろうが、落ち込んでいるアーサーへの配慮からか、エドガーは黙って書物机に座って本を読んでいた。

＊＊＊

やっとナイトフォールに戻れたというのに、気分はまったく晴れなかった。

ベルは押し黙っているアーサーを暖炉の前に引っ張っていき、ソファにかかっていたアフガン編みの毛布で包んでやった。すると、思いきったようにアーサーが口を開いた。

「なあ、ベルの石を使って、やつらの船の中に行きたい。もしくはやつらの惑星に。どの星かはわかってるんだ。目が良いのは知っているだろ。さっき見たんだ、着陸してた」

落ち込んでいるアーサーは哀れだったが、それでもベルは即座に否定した。

「どうしてそう馬鹿なの。行った先に何があるかわからないし、生身で行けばきっと死ぬわよ」

ばたん、と音を立ててエドガーが本を閉じた。驚いて振り返ると、彼は椅子から立ち上がった。

「生身じゃない。生身で行く必要はないんだよ、ベル」そう言うなり、エドガーは芝居がかった仕草で指をさした。「そこの文鎮を押してくれ！」

ベルは書物机の上のそれを、言われるがままに押した。金色の文鎮は机の上でかちりと音を立てた。

＊＊＊

その瞬間、屋敷が激しく揺れ始めた。

地震かと思い、悲鳴を上げかけた瞬間、全ての窓に金属製のシャッターが降り始めた。けたたましい警報音が鳴り、暖炉の上の大きな油絵が真ん中から左右に開き、巨大なスクリーンが出て来る。

机の天板の表裏が返り、対気速度計や磁気コンパスなど無数の計器の並んだ鉄板が現れた。

ナイトフォールの居間はいまや宇宙船のブリッジであった。

＊＊＊

「いいか諸君！」未だ呆然として家具にしがみついているふたりに向って、エドガーは誇らしげに両手を広げて宣った。

「修理ができれば、改造もできる。こんな日に備えて僕は、この屋敷全体を宇宙船に作り替えておいたんだ」

ふたりはエドガーを見た。エドガーは笑っていた。

「エンジンはベル、君だ。これで宇宙に行く。狼男のやつらを、宇宙まで助けに行くんだ！」

エドガーは高らかに宣言した。

すると、突然アーサーが声を上げて笑い出した。

「負けたよ、ネッド！　降参だ！」アーサーは声を張り上げた。「いつから準備してたんだ？」

エドガーも震動音に負けない大声で怒鳴り返した。

「一〇〇年前からだよ、アート！　お前、ずっと折半に不満を言ってたな。今でもそうか？」

＊＊＊

こんなに仲の良いふたりを見るのは初めてで、ベルは少しぎょっとした。けれども、同時に微笑ましくもある。彼らにも色々あったのだろう。

ふたりが一〇〇年越しの友情を確認している間に、ベルは一番上等のクッションを抱え、モニター前の肘掛け椅子を陣取った。ここが自分のいるべき場所なのだ。ベルはそれを噛みしめていた。

＊＊＊

日記をつけよう。ベルは思った。夢ではない、現実の日記だ。これから起きる、夢のような現実を、その日の終わりに記録しよう。それがイザベラ・〝ベル〟・ウィットブレッドの、新しい習慣だ。

8

宇宙、それはわたしたちに残された最後のフロンティア。これまで数々の冒険をこなしたわたしたちは、ついに前人未到の大宇宙へと漕ぎ出した。

これから記されるのは、攫われた仲間を救わんとするわたしたちの旅路を記録した、ナイトフォール号の驚異に満ちた物語である。

【つづく】

night fall

363

聞いてみました

宇佐義大
（プロデューサー）

全部

基本的にすべてを肯定していくスタイル。できない・やらないみたいなことは言いたくない。すべてを肯定的に捉えることで、物事を前向きに考えることができると思う。すべてを信じる。ガバガバですけど

武井克久
（プロデューサー）

自分が好きだったもの

自分が好きでやってきたことを信じてます。昔からアニメが好きで。見てきた作品があって。結果TRIGGERさんといっしょにやれている。好きだったものがすべてつながっていて。好きでいつづけることがつながるし、好きなことができるようになるんだなと。アッコもそうかもしれませんね。自分をアッコに例えるっていうことほど恥ずかしいことはありませんけど

野村正信
（美術監督）

スタッフには長い積み重ねがあって、『パンスト』の経験も活かせることができました。美峰のスタッフだったらきっとやってくれる、という思いがありました

島田 満
（シリーズ構成・脚本）

放送日

理想の場所をどこまでも目指しながらも、放送日があるから私たちは作っていける。送り出していける

古川 晟
（設定制作）

制作でも作品のクオリティを上げることができるんだという思い

僕らは絵を描かないし、セリフを書くわけでもなく、撮影もしないけど。僕らがそう信じていないと、作品ができ上がらないと思います

深沢みづき
（制作進行）

愛

過酷なスケジュールの中で自分の心を保つには、「何かのため」という気持ちをもつこと。『LWA』は愛に満ちている作品で、吉成さんや堤さんが世に出したいと思う気持ちが制作の私たちにも伝わってくる。私たちも作品に対して愛をもつことで一緒に仕事をするクリエイターに熱意が伝わると思います

潘 めぐみ
（アツコ・カガリ役）

自分以外の誰か

たとえばお芝居でも自分がちゃんとできているのかどうかわからないことは多いんです。でも、誰かが喜んで、うれしいと思ってくれれば、少なくともその気持は本当。それを信じることができるだろうと。だから、自分を信じてくれる相手を信じて、結果としてできるなら自分も信じたい、と考えています

日髙のり子
（シャリオ・デュノール／アーシュラ・カリスティス役）

自分を肯定してあげること

「信じる心」だけで区切ると難しいけれど「信じる心があなたの魔法」だったらわかりやすいかな。自分を疑っている限り、持っている力を全部発揮することはできないんですよ。自分の持っている力を解放するには、やっぱり自分を信じて突き進むことが必要なんです

日笠陽子
（ダイアナ・キャベンディッシュ役）

今まで出会ってきた人たち、ことば、思い

私は自分に自信がなくて。20代のころにガムシャラにやっていたことがやっと自分の自信につながっているような気がします

中尾衣里
（ハンナ・イングランド役）

自分の行動の根っこ

「声の仕事をやりたい！」と思って、13歳から事務所のオーディションを受け続けて今の事務所に入ったのが21、22歳ぐらい。すごく長い間、その根っこが折れずに自分の支えになっていたから、ですね

赤﨑千夏
（バーバラ・バーカー役）

希望

自分のことも信じたいし、人のことも信じたい。自分なら「できる」と信じたいし、人に対しては「この人なら信頼できる」というふうに思いたい。そういう希望の心なのかなと思います

村瀬迪与
（スージィ・マンババラン役）

勇気を持つこと

私にとって誰かを信じることは楽で、自分を信じることはとても勇気のいることで、難しいことでした。でも今こうしてここにいるのは、自分が自分を信じて諦めなかったから。そういう勇気を持てたから。そんな感じがします

折笠富美子
（ロッテ・ヤンソン役）

ちゃんと自分を信じてあげよう

自分のやりたいことに向かっていくためには自信って絶対に持っていた方がいいと思うんです。自信って漢字がまさに自分のことを信じるって書きますし。自分で自分に魔法をかけてあげることを『LWA』で改めて実感できました。そして人も信じたい。世の中には悪い人はいない、だってみんな最初は無垢な赤ちゃんだったんだから。そういうことも信じる自分を信じていたいって思います

YURiKA
（OPアーティスト）

さいたまスーパーアリーナで「Shiny Ray」を歌うこと

私は埼玉出身なので、さいたまスーパーアリーナの舞台に立つことが夢なんです。アニソンを歌うという夢は叶えさせてもらったので、次はその舞台で「Shiny Ray」を歌えることを信じています

大原ゆい子
（EDアーティスト）

自分の直感

考えるよりも、自分で感じたことが一番信じられるかなと思います

大島ミチル
（音楽）

勇気

それは人を信じること。時には不安や恐れもあります。それを飛び越えられる勇気が信じる心につながるのだと思います

平岡政展
（EDアニメーション）

粘り

楽しようと思えば楽できるんですけど、そこを踏みとどまって細部まで詰めると、本当に「細部に神が宿る」んです。アニメーションはやる気や根性論のような気がします

みんなの「信じる心」

坂本 勝
（作画監督）

自分

自分の力がなかったら、ここまで来られなかったから。最終的には、自分を信じるしかない

宮島善博
（演出）

自分

自分の考え方が絶対に間違っていないと信じて突き進む心。自分が面白いというものを信じる思い。それを信じれば最後に飛べると思います

うえのきみこ
（脚本）

時間が過ぎれば、なんとかなっている。なぜでしょう。今がどんなにつらくとも時が過ぎると、なんとかなっているのです

金子雄人
（作画監督）

高橋ヨシキさんの作品

作業中、よりどころにしていました。コミコンではサインももらって、いっしょに写真も撮っちゃいました

佐竹秀幸
（演出）

自分

アニメはやったらやっただけ返ってくるもの。自分を信じることが、アニメをつくる力につながると信じています

樋口七海
（脚本）

子どもの時の感覚

子どもの時の自分だったらどうしてるかな？という感覚を信じています。自意識でがんじがらめになってない頃の自分だったら……って、迷ったときに思い返すようにしています

竹内雅人
（制作デスク）

仲間

力を信じているアニメーターさんや、進行、スタッフみんなに任せることで、より大きなチーム・作品がつくれる。アニメは一人じゃできないので

奥村大輔
（撮影監督）

自分

「自分を信じること」ですね。作業の過程で外野からいろいろと言われることはあります。でも、とりあえず一回は、自分が「こうだ！」と思ったものを出すので。一度は、とにかく自分の頭にある考えや、イメージを信じる。そこから補強したり、方向転換していかないとダメかな、と思っています

中園真登
（演出）

初期衝動

自分が昔感じた、アニメを観てワクワクした気持ち。自分の手でアニメをつくりたいという思い。それを信じています

三宮昌太
（プロップデザイン）

吉成さん

絵を描いていくということで考えたら、吉成さんを信じるということですね。自分の責任で信じる。そうすれば迷わないと思います。……ということですかね

下平佑一
（演出）

純粋に楽しむ心

アニメは笑顔になってもらえるものだと信じています

萬 直樹
（撮影監督）

スタッフと"お尻"

自分以外のスタッフにきちんと任せること。それから、制作進行さんに伝えられた"お尻"……作業のデッドラインを信じて、そこに向かって作業を進めていくことですね。期限が決まっていることで、求められているものをどうやって実現するか、やるべきことが見えてくるんです

坪根健太郎
（編集）

自分の感覚

編集というのは、作品の根幹となる部分を作っている、人の作品を料理するというプレッシャーは当然あります。だから、自分の感覚を疑わないということ、ひっくり返すと信じる心っていうんでしょうか。編集というのは自分の人生が出るものなので、自分の感覚は常に信じてやっています。それを持ってないと、ただのオペレーターになっちゃいますから

池田新助
（撮影管理）

実現可能なビジョンに向かっていくこと

できそうなビジョンを思いついて、それに向かっていくこと。そこに向かう自分の仕事を信じること。ズレたらズレたで軌道修正するし、失敗したら失敗したで反省すればいい。試行錯誤が蓄積されて、自分の血肉になるということを、これまでの仕事で実感しているんですよね

瀬田光穂
（制作進行）

人

アニメはひとりではできないです。人でつくっていくからこそ、人との接し方が大事だなと思います

東西佑子
（撮影）

自分

大変なカット、「終わるかな？」と不安になるようなカットを任されたときも、「終わる」とか「出来る」と信じてこれまでやってきました。だから信じているのは「自分」だと思います

田口翔一朗
（制作進行）

行動力と持続力

アッコ自身もシャリオになりたいと言うだけでなく、自分で行動を起こし、それを続けている。この二つを信じたからこそ、飛べたのだろうと

志太駿介
（制作進行）

初期衝動

アニメや映画を観て、自分もこういう作品をつくりたいなと思ってアニメ業界に来たので。その初期の衝動を忘れないことが大事なんだと思います

聞いてみました みんなの「信じる心」

村川梨衣
（コンスタンツェ・アマーリエ・フォン・ブラウンシュバンク＝アルブレヒツベルガー／ワンガリ役）

己の心

私も魔法使いの端くれなので、魔法を使えるところはあるのですが(信じる心)、みんなを笑顔にしたい、みんなに幸せを届けたいという己の心があれば、リエ☆マジック(魔法)を発動することができます(と、信じております！)これからも己の心に従って、皆様に素敵な幸せをたくさんお届けできるように頑張りますっ!!

上田麗奈
（ヤスミンカ・アントネンコ役）

わたしの大好きな人

いつも思うのは、自分を信じることはできなくても、自分を信じてくれる人たちのことは心から信じられるということです。わたしの大好きな人たちが、大好きと言ってくれて、わたしのことを信じてくれる、それだけで何百倍も頑張れる気がします。そしてそのためにも、素敵な人間であらねばと思うのです

志田有彩
（アマンダ・オニール役）

自分

実は、私の座右の銘は「信は力なり」なんです。この言葉を心にもって今までお仕事も何でも頑張ってきました。なので、最初この作品の「信じる心が、あなたの魔法」という言葉を聞いた時アッコと同じだ！と思いました。運命だなって(笑)。作中でもアッコはどこまでも魔法を信じて、自分を信じて突き進んでいました。私も同じです！　前を向いてどんどん突き進んでいくには、自分を信じていくのが最高のパワーだと私は思っています

竹内順子
（クロワ・メリディエス役）

自分次第で変わるもの

「信じる心」という言葉は、その時の自分の気持ちがそのまま出るものだと思います。気持ちが揺っている時にはその言葉は悪い意味合いに捉えるでしょうし、明るい気持ちの時には前向きに捉えられる。言葉と気持ちの連動だから、自分次第、ですね

金本涼輔
（アンドリュー・ハンブリッジ役）

何かを好きだと思うこと

『LWA』を見て、現実や理不尽、日々の暮らしに忙殺されて忘れかけていた「声優やりたい」という初期衝動やその先の理想を思い出すことが大事なのかなとすごく思いました。信じる心、それはやっぱり何かを好きだということだと思うんです

水野大輔
（音楽ディレクター）

絆

私はひとりでは何もできない、周囲の皆さんの協力がなければできない人間なので、仲間との絆を信じて生きています

三上政高
（音楽プロデューサー）

道標

日々、自分の心にきちんと向き合い、信念を持ち続けることこそが、絶えず行われる人生の選択において、とても重要な道標となっているからですね

垣田由紀子
（色彩設計）

思い続ける力

将来の夢って夢の字じゃなく希望とかいて[ゆめ]だと思ってます。希望なので、思い続けて努力し続けないといけない。夢は見たら目覚めてしまうものですから。一番大変なのは思い続けることだと思います。そして、将来は生きてる限り続きます。私もいくつになっても将来の希望は描き続けて生きたいですね

半田修平
（メインキャラクター）

自分の直感

アニメだったら、ハリウッドの超大作みたいなものを倒せると思う。僕自身、『天元突破グレンラガン』を観て、心を動かされた人間なので、アニメの力を信じてますね

今石洋之
（絵コンテ・原画）

忘れる瞬間

年々減っているんですが、没頭して今が昼か夜かも忘れる瞬間があるんです。締め切りが今日か昨日か明日かも忘れるみたいな。そういう時が一番快感がある。そういう時に生み出されたものは、どんな批判されても悔いはない。自分自身が魔法にかかっている状態ですよね。そういうときがあると気持ちいいなという

コードデザインスタジオ
（ロゴデザイン）

"ここぞ"という時のサプリメント

先日こんな動画を見ました。たくさんの人の前で、実に十段の跳び箱に挑んでいる園児たちの動画です。動画の主人公はなかなか飛び越えることができません。同じクラスの園児たち20人程が駆け寄り、肩を組んで円陣を組み「できる！　できる！　できる！」と皆で叫んだ次の試技で、その園児は堆く積まれた木箱を飛び越えてみせました。こういうこと、身近な生活の中でもあると思います

堀 剛史
（メインアニメーター）

何を信じていようが気持ちがどうであれ、手を動かして絵を描くことでしかフィルムにはならないので、この作品が好きとか、吉成さんを尊敬してるという気持ちはそれぞれあってもいいけど、それより僕は具体的に仕事で何をしたかという技術的なことしか興味はありません。僕らはファンの方々と違って本編を作ることが出来る唯一の立場ですから、信じる心だのとうわついた事を言う前に技術と行動が大事だと思います。あと予算

堤 尚子
（アニメーションプロデューサー）

1足す1は2じゃない

集団で作業していると、自分だけじゃ絶対に超えられない部分を、他の人の力が合わさって超えられる瞬間があるんです。アニメーションの制作現場でも何回も見せてもらってきました。そういうとき「1足す1は2じゃない」と実感するんですよね。だからこそそれからも、トリガーはもちろんのこと、アニメに恩返しできるような作品をさらに作っていきたいと思うんです

鶴巻和哉
（原画）

先に進む時の根拠

アニメーターになる時も、庵野監督が抜けた後のGAINAXで監督をやる時も、無理だと思ってました。でも無理でも自分を信じてやらなくちゃならない時があるんですよね。5割は無理と思っても、残り5割で信じなくては先に進まないなと思っています

吉成 曜
（原作・監督）

時間

時間は敵なんですが、味方でもある。事態を解決してくれるのは時間。時間が来ればすべてが終わる

シャリオカード

10年前、大人気だったシャリオショーを受けて発売されたシャリオカード。コレクション性が高いだけでなく、ゲーム性も兼ね備えているカードをコレクターたちはこぞって収集していた。やがてシャリオの人気も落ち着いてきて、カード人気も下火になったものの、熱狂的なファンに支えられ、今もなお入手困難なカードもあるという。

幼い頃より慣れ親しんだアッコは、初挑戦のスーシィにもいっさい手加減せず、勝ちを重ねる。この時のルールもあくまで一例。もともとは魔力を必要とするルールなのだが、上記のように多種多様に遊べるのも魅力

属性
星、月、太陽と3つの属性に分かれている。属性は主に絵柄に反映されることが多いが、星属性が他属性に比べ強いカードが多い

パワーとライフ
左がパワー、右がライフ。相手を攻撃する時や、チーム戦や味方を守る時に参照する数字。プレミアカードほど数字が大きい

コスト
属性のマークで表示されるコスト。ゲームルールによってはカードを場に出す場合の数でもある（多ければ多いほど出しづらくなる）

星 シャリオ自身やシャリオに関連することが星の属性に多い。光り輝くプレミアカードも

月 「ポラリスの泉」や「ブルームーン」など、魔法関連の場所や事象のものが、月に分類される

太陽 「パロメッツ」や「ユニコーン」など、不思議な生き物が描かれているのが太陽の属性だ

——そもそも今石さんは13年にTRIGGERがアニメミライ（若手アニメータ育成事業）に参加する時に、吉成さんが監督に就くことを後押ししたんですよね。

今石　吉成さん本人にやりたい意志があるのだったら、チャンスだからやったらいいと思ったんですよね。その頃僕は『キルラキル』の準備中で、実は正直言うと設定の吉成さんがそこで抜けるのはかなり痛かった。本音としては「あちゃー」と思ったんだけど。でも当時からTRIGGERを僕ひとりで回せないから、僕以外の監督が増えてほしいとも思っていて。仕方ないことだなと考えていました。

——当時、吉成さんは監督という役職に興味があったんですか？

吉成　監督というよりも、演出という仕事に興味がありました。今後アニメーターだけでは体力的にもキツいだろうなと考えていたところだったので。

今石　『グレンラガン　パラレルワークス～』（2008年に発売された『天元突破グレンラガン』のスピンオフ映像プロジェクト）と「パンスト」で短編だけどコンテ演出をやっていて、技術的にやれるのは当然分かっていました。アニメミライは締め切りがはっきりしているし、初監督にはいい機会だなと思いましたね。

——そのとき『LWA』の企画はどのように考えたのですか？

吉成　TRIGGERのスタッフで福島に被災地の見学へ行ったことがあったんです。そのときにアニメミライの企画について話し合うことになって、自分からは「動物に変身するバトルもの」と『LWA』の前身となる「魔法学校もの」を出したんです。

今石　その打ち合わせは僕もいたんですけど「バトルもの」よりも「魔法学校もの」の方が意外性があっていいなと思っていました。

吉成　最初は新人原画マンをそのまま魔女に置き換えて、メカの作画が得意なヤツとか、キャラクターの作画が得意なヤツというように得意技をそのまま魔法として、それぞれが技を競い合う内容にしたいと思ったんです。ある種のリアリティショー的な作品を考えていたんですよね。

今石　たしかに上の世代のアニメーターには、絵の個性が極端な人がたくさんいたから、その時代にやったら面白かったと思うんですけど。今は何でも描ける人が多いから……。

吉成　偏っている人が今は少ないですからね。

——今の『LWA』のようなファミリー路線になったのはなぜですか？

吉成　最初は劇中で人が死んでもいいぐらいに思っていたんですけどね。

今石　死んでも、すぐに蘇生させる魔法が使えたら面白いですよね。死んでもすぐに蘇える。何度でも死ねる。

吉成　カートゥーン的な感じですよね。でも、それがなぜかいつの間にか今の路線になったんです。

——今石さんはアニメミライ版『LWA』をどのように見ていましたか。

今石　王道の冒険活劇感があって、古き良きアニメの記憶が蘇える作品だったんですごいなと。僕がいつも避けている表現を、全部きちんと動きで描いていて、それが演出につながっているところが、いい意味で伝統的な部分を掘り起こしているような作品だと思いました。これを今、この精度でできる人がいるんだ。しかも、こんな近くに！というのが驚きでした。

——今石さんは劇場版『LWA 魔法仕掛けのパレード』のホン読み（シナリオ打ち合わせ）にも出ているんですよね。どんな話をしたのですか。

今石　まあ、自分の役割はにぎやかしですよね。採用されないだろうネタを出し続ける係だと思っていました。僕が監督する時はそういう（にぎやかしの）アイデアがあると楽になるんです。そのアイデアに対して「こうじゃない、こうだ」と言える方が楽なので。僕のアイデアが吉成さんたちの踏み台になれればいいなと。

吉成　今石さんや若（若林広海・TRIGGERの企画スタッフ）のアイデアは良かったんですけど展開が大き過ぎて劇場版に入りきらなかったんです。

——そのアイデアはTVシリーズで残っていたりするんでしょうか？

今石　劇場版で男の子を出そうという話をしていて、TVシリーズのアンドリューとは全然違う設定だったんだけど、影響があったのかもしれない。

吉成　人物には、今石さんのアイデアが残っている感じがありますね。

——『LWA』のTVシリーズ化が決まった時に、立ち上げから関わってきたお2人はどんなお気持ちでしたか。

吉成　まあ、TVシリーズが決まったのは成り行きですからね。まあ、こういう需要があるんだと（笑）。そもそも『LWA』は商売として作ったものとは違うわけですよ。それをTVシリーズにするということは、商業ベースにするわけで。最初の意図と違うんですよね。むしろ「いいのかな？」と思っていましたね。

今石　たしかにアニメミライの時の『LWA』は商業的に通りにくい企画だろうなと思っていたんです。だからこそアニメミライでやるべき企画だったんですよね。そこで一度アニメを作って、本編を見てもらえれば、その面白さは伝わるだろうと。あとは今回、TVシリーズに合わせたサイズに、内容や画面をどう持っていくか、だとは思っていました。

——今石さんの監督ぶりを参考にしたところはありますか？

吉成　今石さんはいつも全力で（TRIGGERの）作品を作っていて、現場が大変になり過ぎるところがある。その同じ轍を踏まないように、全力でやらないようにしたんです。

——どういうことですか？

吉成　今石さんの『天元突破グレンラガン』も『キルラキル』も、多くのスタッフが寄ってたかって出したアイデアで作っていて、10個のアイデアの中からひとつを選んで使うようなやり方をしていたんです。そうすることでクオリティは上がるんだけど、時間もかかるし、効率も悪い。スケジュールを圧迫してしまう。だから『LWA』ではなるべく自分で決められることは自分で決めていこうと思ったんですね。

今石　そうなんですよね。『LWA』は設定面で吉成さんがOKといったらOK。全話通しての総作画監督も置いていないし。クオリティの管理が吉成さんに集中する難しさがあるけれど、その分、若手がいろいろなことをやれる隙間が自然と発生していて。そこはすごく良かったと思いますね。

監督 吉成曜

TVシリーズの監督をするうえで、今石さんとは別のアプローチのスタイルで

Special session 4

絵コンテ・原画

今石洋之

かつて『キルラキル』では、今石洋之が監督、吉成曜が第24話(最終話)で今石と共同コンテを務め、今回の『LWA』では今度は今石が第25話で共同コンテを務めた。長く共に仕事をわかち合う2人の特別対談

●いまいし・ひろゆき/TRIGGER所属のアニメーション監督。吉成曜の後輩としてGAINAXに入社後、『天元突破グレンラガン』などを吉成曜と共に手掛ける。その後TRIGGERを立ち上げ『キルラキル』『宇宙パトロールルル子』などを手掛ける

今石コンテに委ねた「やりたかったこと」

——今回は今石さんが絵コンテとして参加しています。それぞれ振り返ってもらえるでしょうか。まずは第8話。

吉成 第8話は最初にうえの(きみこ)さんが書いた脚本を読んだ時点で「これができれば『LWA』は満足だ」と思ったんです。この面白さを生かしたいと思って、今石さんに絵コンテをお願いしました。カートゥーン的な話をやるのも今回の目的のひとつだったので。

今石 最初に絵コンテを描いて尺を測ってみたら、4~5分足りなかったんですよ。『宇宙パトロールルル子』を作っていた時のテンポが抜けなくて、シナリオ通りにやっていても、ついテンポが速くなってしまう。仕方がないので最後のドラゴンスーシィのシーンを延ばしたんです。

吉成 今石さんが絵コンテを切って、他の人が演出するって今まであまりないですよね。『LWA』は今石さんの作品に参加したことがないスタッフが中心なので、絵コンテを再現できるのかなと思っていたんだけど。今石さんが自分自身で演出するほどの純度はなくても、それなりにできたかなと。

——それはTRIGGER的には大きな進歩かもしれませんね。

吉成 やっぱり絵コンテがしっかりしていると、味が出るなと。桜井弘明さんが絵コンテを切った第4話も、桜井さんが演出していなくても、桜井さんらしいテンポになりましたからね。

——そして第25話の絵コンテは吉成さんと今石さんの共作です。

吉成 単純にひとりでやりきるには、もうスケジュールが残りわずかだったので、アクション部分だけなら分業しても大丈夫だろうと。あと正直、僕より今石さんの方がクライマックスの盛り上げがうまい。けっこう無茶ぶりだったので、やってもらえて本当に助かりました。

今石 これまで吉成さんにいっぱい仕事をしてもらっているのに、僕はほとんど手伝えずにいて。だから、『LWA』もほとんど手伝えずにいて……

今石 これまで吉成さんにいっぱい仕事をしてもらっているのに、僕はほとんど返せていない。だから、第25話の絵コンテの話が出たところで、すぐに引き受けました。吉成さんが絵コンテを描いているところは政府の人々や街のモブ(群衆)ばかりで。メインキャラのオイシイところを僕が全部描いていいのか?って不安がありました。

吉成 政府の人々やモブはドラマのつながりがあったので、さすがに今石さんにお願いできなかったんです。

今石 たしかに、サブキャラはシリーズをがっちりやっていないとサジ加減が分からないですからね。

——絵コンテ打ちはいかがでしたか。

今石 ダイアナがシャリオファンだということをカミングアウトして(第23話)、いよいよアッコにデレる時期だったので、描いていて楽しかったですね。シナリオではダイアナの描写が薄めだったので、絵コンテで足したところも多かったんです。

吉成 シナリオはわりと淡白だったんですよ。普段は絵コンテのチェックで足していくんですけど、今石さんはしっかり濃くしてくれました。

今石 絵コンテ打ち合わせの段階では、かなり流動的だったんですよ。ホウキを多段式で飛ばす流れも「こんなにいらないんじゃないか?」と堤(尚子プロデューサー)が言っていたりして。結構ドライで(笑)。アッコが自分たちを「ニューナインウィッチ」と呼ぶセリフも最初はなかったし。シナリオを読んでいたら、「あれ? 名乗らないんだ」と。慌てて「ニューナインウィッチ」と呼ぶセリフを足してもらったりしました。最後のアッコとダイアナが射る「シャイニィアルク」もシナリオではアッコひとりになっていたんです。「あれ、ダイアナはここで何をしているの?」と堤に聞いたら「アッコの横にいるんじゃないですかね?」と言うんで(笑)。「シャイニィアルクを一緒に射っていいですか?」とアイデアを出したんです。劇場版でも3人で「シャイニィバリスター」を射っていたし、今回は2人で射ってもいいだろうと。まあ、こういうのはすごく幼稚な快楽なのかもしれないけど、ある意味でアニメ的で王道的なものでもあるので。

吉成 自信満々にやらないと、こっぱずかしいことになる。思い切ってやらないといけないところですよね。

——最後には宇宙に行っちゃいましたね。

吉成 どさくさで行っちゃいました。本当はそこまで行く必要ないんですけど、でも、いずれは宇宙の絵が必要なんだろうなって思っていました。

今石 終わる感じがありますよね。最終話の背景が宇宙になると。

吉成 最終回マジックですよね。何だかよく分からないけれど、なんか満足感があるという。

——最後のオチも感動的でした。アンドリューの帽子も第22話で返し忘れていたから、きっと最終回で返すんだろうと思ったら、シナリオに入っていない(笑)。

今石 アンドリューの……

吉成 この時のために伏線を張っていたのに回収していないってことが結構あるんです。尺が足りなかったり、シナリオ打ち合わせで何稿も重ねているうちに伏線を回収したと思い込んでしまっていたり……。

今石 シリーズを作っているとそういうことがあるよなあって(笑)。

——そんなクライマックスを迎え、吉成さんの初TVシリーズ監督も終わりを迎えましたが、監督というお仕事にどんな印象をお持ちですか。

吉成 いやあー、……二度とやりたくないですね。

一同 (爆笑)。

吉成 今回TVシリーズの監督をしましたが、毎回決めなくちゃいけないことばかりで、自分が何をすればいいのか、よく分からないまま終わったような感じがあったんです。

今石 ああ、そうですよね。シリーズ中の監督って毎日、何かを決めなくちゃいけないし、何を決めているのかも分からなくなるんです。『シン・ゴジラ』の首相みたいなものですよ。「首相、ご判断を」「え、今⁉」みたいな。「苦しいところですが、ご決断を!」って。あの気分ですかね(笑)。

吉成 監督をする前に各話演出をもっとやりたいなと。演出という仕事にきちんと向かい合いたいと思っています。

今石 ふふふ。TRIGGERのスタッフは、吉成さんの仕事が空くのを手ぐすね引いて待っていますよ(笑)。

本編で採用された鶴巻アイデアとは

――鶴巻さんは最終回に原画でクレジットされていましたね。

鶴巻　『宇宙パトロールルル子』と『カセットガール』のイベント（書籍同日出版記念講演会）に出演して決まりました（笑）。『龍の歯医者』が終わり、少しだけ余裕もあったので「原画描きたい」と申し出たのですが、いざとなると不安になってしまって、作業としては軽い、アッコとダイアナが2人でホウキに乗って飛ぶシーンを描いたので、どこまで助けになったのか分からないです（苦笑）。

――鶴巻さんは、TVの企画の初期にも関わっていたそうですね。

吉成　こちらとしては鶴巻さんにコンテを1本ぐらい描いてもらいたかったんです。そのためには、ちょっとでも関わり合いを持ってもらえば、と。それでホン読みに参加してもらったんです。あと鶴巻さんのお子さんがアニメミライ版が好きだと耳にしたので、もしかしたらこれはチャンスかなと（笑）。

鶴巻　（笑）。スマホで撮影した動画を見せたんです。当時まだ3歳だった娘がすごく気に入って、新聞紙で作ったホウキにまたがって、再生中のTVの前でノリノリでアッコのマネをしていましたね。

――TVシリーズを作ることについてはどう思いましたか？

鶴巻　子どもにも伝わる作品だと思っていたのでTVシリーズを作ることは賛成でしたが、一方で難しそうな部分もあり、アイデア出しで手助けできる部分はあるかもと。結局、『龍の歯医者』が本格的に忙しくなるまでの3か月間くらいホン読みに参加しました。大きな部分で僕のアイデアが採用されたのは2つくらいですね。

――それはどういうものでしょうか。

鶴巻　ひとつはシャリオが大魔法で大失敗をやらかして表舞台から姿を消す時に、その失敗の名残として月に傷跡が残っているというもの。アーシュラは月を見るたびにシャリオとしての過去を思い出して後悔する描写を入れるといいのではないか、と話しました。もうひとつはクライマックスをどう作るのかです。大衆の敵対心や怒りの感情を魔力に変えるシステムをクロワが使うというアイデアはすでにあったので、それによって戦争が起きそうになる展開にして、最後はミサイルを魔法で何かに変えるのはどうだろうと提案しました。その変え方がある種のショーのようになって、争いごとさえ楽しいエンターテインメントに描き換えてしまうようになれば、シャリオの目指した世界改変魔法っぽくなるのでは？というアイデアを出しました。実際に中米でサッカーが原因で戦争になったことがある、という話もしましたね。

――クライマックスのアイデアは、かなり採用されていますね。

吉成　そうですね。だから「最後まで責任を取ってくださいね」みたいな（笑）。

鶴巻　（笑）。

――シリーズ構成の島田（満）さんは劇場版からの参加です。

吉成　劇場版の時は自分たちである程度脚本を作っていたのですが、まとめきれなくなってしまったんです。そこで、キャリアのあるまとめる力のある人に入ってもらおうと。そこからTVシリーズでもシリーズ構成で入っていただいたんですが、ストーリーのまとめ方に安心感があったので、こちらも無茶振りばかりしてしまいましたね。

鶴巻　仕事をご一緒するのは今回が初めてで、穏やかな作風というイメージを持っていたのですが、キャラクターや魔法設定に対するこだわりもすごくて、全体の意見をうまくまとめるだけでなく、大事なポイントでは押されても決して引かない強い脚本家という印象でした。

吉成　（『劇場版 とっとこハム太郎』シリーズや『雪の女王 The Snow Queen』などで）出崎（統）さんをはじめいろいろな人と一緒にやられてきた方ですから。戦い方が分かっていた方だと思います。

魔法を描く時のルールをいかに示すか

――鶴巻さんは先ほどTVシリーズ化を「難しそう」とおっしゃってましたが、どの辺りが難しいと感じていたんですか？

鶴巻　魔法の設定自体が難しいと感じてました。単に魔法というだけではなく、人の思いが魔法に変わっているという設定がデリケートだなと。そこに加えてシャリオやクロワの失敗があり、その2人の行為がどうすれば許されることとして描けるのか、そこが難しい。でもそれを描かないと魔法を都合よく描いただけの作品になってしまう。この作品はそうではないところが面白いと僕も感じていたので、うまくやらないといけないなと思っていました。

吉成　その辺りはかなりバランスが難しかったですね。ショックを受けるアッコの側にしても、長いこと落ち込ませておきたくもないという気持ちもあって。だから1話の中でショックを受けて、挫折して、回復まで持っていけるような、そんなダメージでないといけなかったわけで。その辺りは最後の最後まで、変えて変えて、結局は決まらなかったです。「時間がないからこれでいくしかない！」とギリギリまでやっていました。

鶴巻　ダイアナがいたことも大きかっただろうと思います。ドラマの部分をシャリオとクロワに背負わせて、アッコとダイアナでサポートする仕掛けがあったので、重くなりすぎずに描けていると思いました。

――吉成監督としては、魔法をどのように描こうと考えていましたか？

吉成　エンターテインメント業界の話にすることは最初から決めていました。結局は我々がやっていることで世の中が変わることはないんですよ。自分たちみたいな仕事をしていて、世の中に貢献できること、世界を変えられることがあるとすれば、こういうことなのかなと……思って作っていました。だから物理的な作用はなるべく起こしてはいけないというか、魔法が便利過ぎては困るんです。でも魔法を描写するとどうしても便利なものに見えてしまう。そこは難しかったです。

鶴巻　アイデアを出していた時は、魔法にできることとできないことの差はどの辺りにあるのかよく分からなくて、ちょっと不安ではあったんです。生や死を操ることはできるのか？　因果律にまで介入できるのか？　その辺りはたぶん吉成くんと島出さんは理解していたのかもしれないけど。でも、そこで設定を詰め過ぎてしまうと、いわゆる魔法っぽさがな

監督 吉成曜

TVシリーズの監督を手掛けるということ

Special session 5

くなってしまうし。

吉成　自分としては魔法がどういうものかを、手を替え品を替え伝えようという努力はしていたつもりではあるんですよ……。エンタメ業界のことですから、エンタメでできること以外はできないというのが基本で。本当に役に立つことはできない。実は作中ではちょっと役立つこともしてしまっているのですが、それは要するに昔は役に立っていたけれど、現代では役に立たなくなってしまったことの名残みたいなもので。たとえば絵画は写真が生まれた時に、「画像を保存する」という実用性の点で大きく後退することになりました。そして絵画は「表現」としてのみ生き残ることになった。魔法もそういうものだろうと。

――オリジナル企画だと、そうした世界観のルールを共有していくのは大事なことですね。

吉成　そうですね。でもこの世界の魔法がどういうものなのかは、明確な設定としては作っていませんでした。そういう意味では全体のコンセンサスが途中までできていなかったというのはあるかもしれません。ただ、違うものが出てきたら「それは違いますよ」と言えば良いことでもあるので。

鶴巻　NGなアイデアって自分では思いつけないんです。自分の中では最初から除外されているので、誰かが提案してきて初めて「それはNGです」って示すことができることもある。境界線を引いてカテゴライズするのではなく、毎回提案して可否を問うことでしか進んでいかないんですよ。

吉成　そのアイデアについて、どうしたら面白くなるのだろうかと決めかねているという場合もあるんですよね。そうなると魔法はどういう力なのかを説明してもしようがないところもありますし。

鶴巻和哉

同じ会社で机を並べた時から早幾星霜。それぞれの道を歩みつつも互いに意識をしてきた2人。TVシリーズ『LWA』の初期打合せにも参加した鶴巻和哉。吉成曜との初対談が実現！

●つるまき・かずや／株式会社カラー所属。主な監督作に『フリクリ』、『トップをねらえ2！』、『エヴァンゲリヲン新劇場版』シリーズ、『龍の歯医者』がある

吉成監督はどのようなタイプの監督なのか

――鶴巻さんから見た監督としての吉成さんというのはどんな存在でしたか？

鶴巻　優れたアニメーターの中にはストーリーも絵や演出のスタイルも全部コントロールして作ってしまう方がいますが、吉成くんも全てをコントロールできないと作りたくないのかな、と思っていました。ところがホン読みで、そういう感じは全くなく、こだわりはありつつ、それをきちんと言葉にして伝えて、スタッフに任せている印象を受けました。

吉成　今石(洋之)さんもそうですが、自分は基本的には〝語り手〟ではないんですよ。ストーリーテラーとはとてもいえない。そこは人の手を借りないとどうしようもない。それもあって今回は全員でディスカッションをしながらストーリーを練っていく作業にしようと思ったんです。

鶴巻　それは今石くんの作品に参加して、そのやり方を見た上でそう考えるようになったの？

吉成　そうですね。今石さんは、シナリオ打ちだけでなくてビジュアル打ちの時も、いろんなアイデアを出してもらって、それを今石さんがジャッジしながらまとめていくスタイルなんです。そっちの方が自分ひとりで考えるよりは全然いいだろうと感じていました。

鶴巻　そうは言うけれど、吉成くんは画力が圧倒的なんです。どんなに難しいアクションや表現でも、その気になれば描けてしまえるし、逆に、大して面白くないアイデアでも吉成くんが描けば、見栄えのするシーンとして成立してしまう。ビジュアル的な面で判断するなら、吉成くんが自分で描いてしまえばそれでOK、ということがいくらでもある。

吉成　脚本は全員で練っていきましたが、ビジュアルに関しては自分がほとんど決めてしまったところもあります。それは自分で独占したいのではなく、むしろ効率の問題なんです。本当は今石さんみたいに、デザインも大勢で決めた方がいいのですが、それはぜいたくなことであって、すごく時間もお金もかかる。そこに余裕はなかったので。逆に脚本に関しては、自分の色だけだったら25本なんて作ることはできない。それでいうと鶴巻さんは『フリクリ』のような純度の高いものを目指しているから、TVシリーズの監督をやらないんですよね？

鶴巻　それはあると思う。同じように吉成くんも「本当は自分でやりたいけど仕方なく」という割り切りがあるのか、むしろ積極的に「他人のアイデアやスタイルを入れて完成させたい」と思っているのか、その本音の部分が聞きたいなと。

吉成　それはやっているうちに形づくれていった部分もありました。最初は「自分でやった方が早いな」と思っていたんですよ。でも人に任せると中には描ける人もいて、自分ができないことができる人もいる。「そういう人に積極的にやってもらった方が、俺がやるよりはいいな」という心持ちに次第に変わっていきました。最初は妥協の気持ちもあったんですが、消極的に考えるよりは「人の力を借りてどうにかする」と積極的に考えてた方がいいだろうと思ったんです。もちろんそうなると自分の濃度はどんどん薄くなっていきますが、そこまで自分の色にはこだわっていないので、そこはそんなに問題ではなくて。

鶴巻　アニメミライ版は吉成成分が高いですよね。特に絵に関してはかなり高い。あれを作ってしまった後でTVシリーズは大丈夫かな？と。

吉成　そこについては、最初の段階でキャリアのある演出の人たちに絵コンテをやってもらえそうだ、ということで相当助けられました。摩砂雪さん、大地(丙太郎)さん、桜井(弘明)さんといった方々ですね。それなら自分がやるよりもいいし、自分としてもそれぞれの話数を見たいなという気持ちもありました。あと勉強にもなるだろうと思ったんです。本当はもっと演出の下積みをしないと監督なんてやっちゃいけないはずなんです。自分はそれを全然やってこなかったので、自分の監督としての能力が疑わしいというか、一番の不安でしたね。(監督を)やるのだったら、むしろこっちが勉強させてもらうつもりでした。……鶴巻さんとこうやって話す機会がなかったので改めて聞きたいんですが、鶴巻さんはもともとアニメーターで、本格的に演出家になったのは『新世紀エヴァンゲリオン』からですよね。いきなりコンテを描き始めて、最初から完成されていました。それはアニメーター時代から訓練していたんですか？

鶴巻　いや、全然そうじゃないんだ。『エヴァ』の直前に描いた別作品の絵コンテはかなりうまくいってない。アニメーターでもすんなりといい絵コンテを描ける人と、そうでない人がいる。ただ、こう

いうのは個人的な感覚でしかなくて、本当はできるのにできないと思い込んでる人もいるだろうし、大してうまくできてないのに気づかず続けている人もいると思う。絵コンテのネガを、処理演出や原画マンや編集がうまくケアしてくれている場合もあるだろうし。吉成くんには『フリクリ』の第1話の戦闘シーンでコンテを振ったけど、あれは最初からきちんとできていたよね?

吉成 できていたかどうかは自分には分からないですよ(笑)。でも戦闘シーンだったらどうにでもなりますから。そんなに考えないじゃないですか。

スタジオの中で共有される美意識やものの考え方

鶴巻 もともとアニメーター上がりの演出は、カットとしてアクションや芝居はうまくできるんです。数カット程度にまたがるアクションなら、うまいアニメーターなら絵コンテとしてつくることも簡単だと思います。でも、カットが連なってシーンになると難しくなってくる。戦闘シーンの始まりから終わりまでを、面白さのクオリティと作業量のバランスをとりながらとなると、本当に難しい。絵コンテは、脚本に書いてあることを逐一描写してしまう方が圧倒的に簡単なんです。それが必要な場合もあるけどれど、それだと地味で退屈なわりに作画的な負担が非常に大きくなる。数少ないうまいアニメーターの労力をそこに割いてほしくない。絵の部分だけではなくて、アクションや時間のどこを描きどこを省略するか、その感覚はGAINAXで培われた気がします。庵野(秀明)さんも今石くんも僕もそうなんですよ。

吉成 僕も、今石さんの作品を長い期間やってきたので、そのメソッドは何となく読めるんです。その前は鶴巻さんのコンテをずっとやってきましたし。そのリズムが自分の中に入っているのだろうと思いますね。GAINAXには鶴巻派というか、流れがあるんですよね。佐伯(昭志)さんや、今石さん……。雨宮(哲)は鶴巻さんと直接はやってはいないけれど、鶴巻さんっぽいコンテを描くんですよ。そういう意味で、最初の時から鶴巻さんのコンテは鶴巻さんらしく完成していて全然変わっていないんです。こういうふうに描けばいいのかと分かりやすい。まぁ実際にそんな簡単には描けないですけどね(笑)。

鶴巻 マンガやコミックスっぽさっていうのがあるのかなと。カット内のアニメーション的な動きでテンポと快感を作るのではなくて、カットとカットのつなぎでそれを作っていく。庵野さんの『トップをねらえ!』や『シン・ゴジラ』を見るとよく分かる。今石くんはもともとマンガを描いていたから、自然とその感覚はあると思いますし、彼は原画自体が、つなぎの部分はスパッと飛ばして、カッコいいポーズとカッコいいポーズだけをつないでいく。吉成くんは流れるような長いアクションの原画もよく描いていて、演出的にも芝居を丹念に追いかけていく感じかな、と思っていたんだけど、この作品(アニメミライ版)は全くそうじゃなかった。

吉成 絵コンテは、最初の段階では逐一描いてしまうんです。そして、これはいらないなと途中で削っていくことが多いです。どっちにしろ長くなり過ぎるので削らざるをえなくなるのですが……。今石さんも放っておくと意外に動かしちゃうというか、最終回は自分で原画はやらないから自由にやっているんじゃないかなぁと(笑)。最終回なんて18秒ぐらいずっと動き回っているカットがありましたからね(笑)。……僕がGAINAXに入った頃は、みんなで最新のアニメをよく見ていたんです。そこでは先輩たちが少し上の世代が作ったものに対していろいろ批評するんですよ(笑)。その中に「まどろっこしいことばっかりやっていて」という否定的な感じもあった。それを聞いて僕は「こういうのはダメなんだ」と思っていました(笑)。人によって考え方は違うのですけれど、当時から「無駄なことをするのは良くない」とずっと言われていた気がします。

鶴巻 そういうことでスタジオのスタイルが作られていくんです。「これはOK、これはNG」という感覚が共通のものとして醸成されていく。今はそんな機会はなかなかないのかな。それとも、やっぱりGAINAX特有なのかな……。でも僕が前にいたスタジオジャイアンツでも、面白そうなアニメはみんなで一緒に見ていました。打ち合わせスペースにTVがあって、全員で「ここはいいね。ここはダメ」と話をしていました。あの時代特有なのかもしれない。ただのオタクの集まりみたいなところがあって、「ああだこうだ」言い合うのが楽しかった感覚でした。

――吉成さんから見た、鶴巻さんはどのような監督でしたか?

吉成 監督としてと演出としては全然違う印象がありました。監督の時は好き勝手にやっているというか……。

鶴巻 (笑)。

吉成 『エヴァンゲリオン』シリーズをやっている時は、難しいことを分かりやすく作っているという印象でした。第拾六話などとがっている回もありましたが、基本はスタンダードにこなしているというか(笑)。でも監督作の『フリクリ』では飛ばしていましたね。『フリクリ』は、最初は訳が分からなかったです(笑)。

鶴巻 『エヴァ』では大きくジャンプをする役が庵野さんなんです。僕らはその間を埋めていく役割。だから飛距離の大きい作品になるわけで。でも『フリクリ』ではそういう人がいなくなってしまって、誰かがジャンプをする必要があったんです。そこで「自分がジャンプするしかない」と、ああいうふうになってしまった感じですね(笑)。僕は普通にしていると小ぢんまりとなってしまうので、無理してでも自分の理解さえ超えて大きく飛ばないといけないと感じてました。それが『フリクリ』だった。

――吉成さんのそうした業界体験も本作に反映されているのでしょうか。

吉成 アニメ業界に入っていろいろと実情が見えてきて、「嫌だなぁ」と感じることは誰にもあると思うんです。そこで実際に辞めた人もたくさんいますし。それを乗り越えることをアッコを通じて表現できればいいかなと。

鶴巻 さっきエンタメ業界がテーマだと言っていたけれど、吉成くんにとっては直接アニメ業界の話なんだよね。

吉成 ただ、わざわざファンタジーに置き換えているんだから、視聴者にはむしろそういったことは感じてほしくないんですよね。自分の中でテーマを見つけようとしたら、そういうことになってしまっただけなんです。『王立宇宙軍 オネアミスの翼』も目的のない若者がよく分からないけれどでかいことをやろうという、庵野さんや山賀(博之)さんたちの当時の気持ちが乗っかっていますよね。でもそれは別に分からなくてもいいことなわけで。アニメ業界だけでなく、誰もが直面する普遍的なものとして描いているつもりです。

鶴巻 シャリオに『トップをねらえ!』の日高(のり子)さんをキャスティングしたのはグッときたけれどね。オタクの心を強烈に刺激してくる。

吉成 (笑)。いや、そこまで文脈を意識したわけでもないんです、鶴巻さんは僕よりもはるかに『トップ』をリスペクトしてるから、こんな安易なことはできないですよね。僕はそこは安直にやってしまいました(笑)。

吉成曜×鶴巻和哉

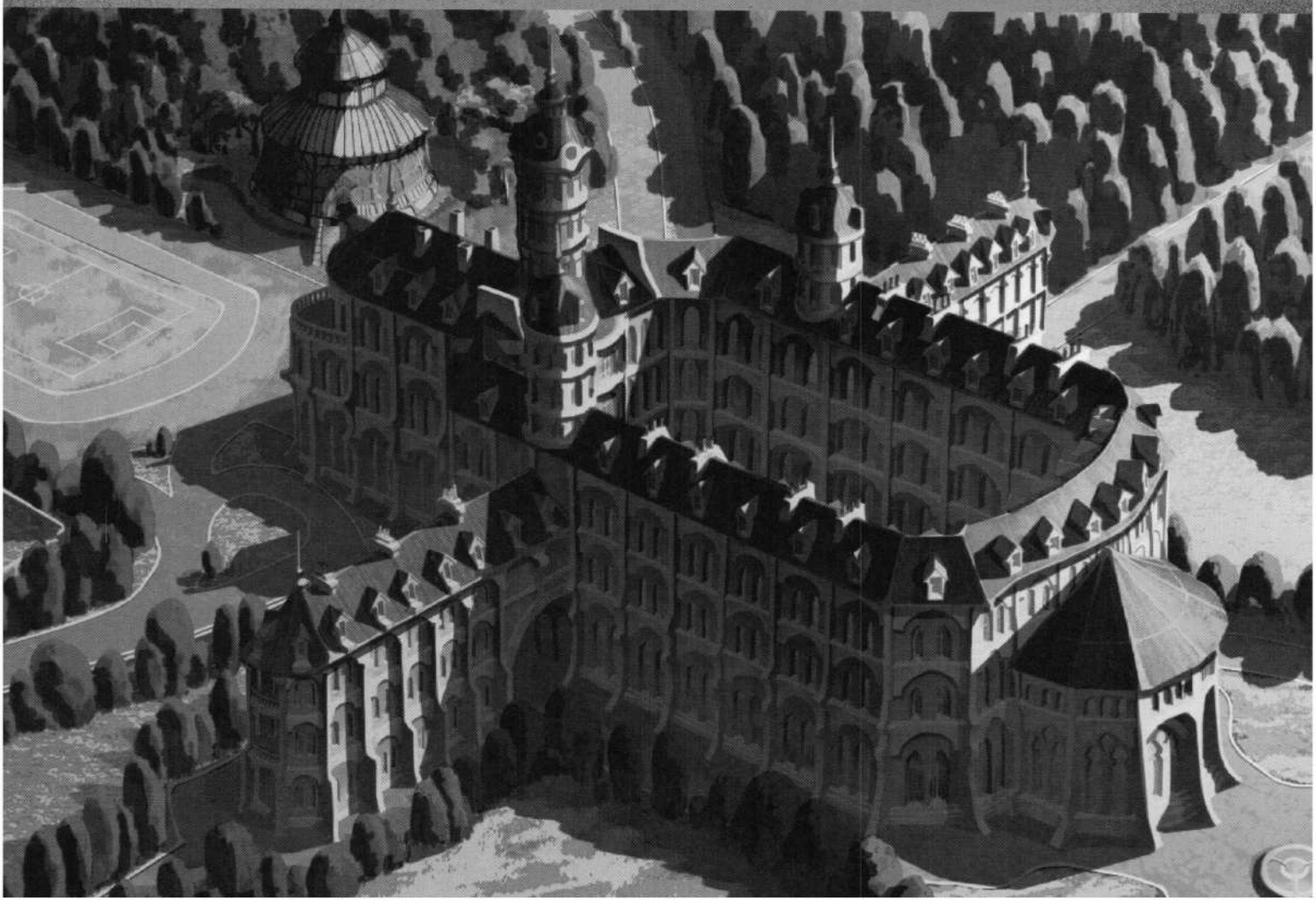
Little Witch Academia Chronicle

Chapter 7

第七章

『リトルウィッチアカデミア』スタッフインタビュー

Staff Interview



大島ミチル

音楽

自分の願望を叶えてくれる その手段のひとつが、〝魔法〟

――大島さんはアニメミライ版からの参加になります。

大島　映画『サカサマのパテマ(以下、パテマ)』の音楽を担当していたんですが、制作プロデューサーだった稲垣亮祐さんからTRIGGERの堤尚子さんを紹介されたのが、最初のきっかけです。実は『パテマ』の時に音楽録音だけでなく、ダビングも海外でやることを検討したことがあって。それは『パテマ』では実現しなかったのですが、堤さんがそれに興味があるということで、音楽も含めて相談したいと。

――そこが始まりだったんですね。海外というのはどちらですか。

大島　パリです。私は、映画『イリュージョニスト』の音響を担当したインクプロダクションのスタッフと面識があるので、彼らに「実はこういう日本のアニメがあるのだけれど」と説明をしました。間に日本語のすごくうまい通訳のジョナサンがいて、交渉してくれて、それでアニメミライ版と劇場版は、音に関しては全部海外でやることになったんです。

――劇伴の方はどんな打ち合わせをしたのでしょうか。

大島　最初に絵コンテ撮を見せてもらったのかな。20分なのに起承転結があって、夢があって、キャラクターがすごくしっかりしていて。見た瞬間に「あ、これは面白いな。いいな」と思いました。それでTRIGGERに伺った時にはもう「ここからここまでこんな音楽が欲しい」と明確な音楽メニューが出てきた記憶があります。そのメニューに「メインテーマはハリウッド調で」とも書いてありました。

――メインテーマは、ヨーロッパ的な香りも感じたのですが。

大島　それは曲にもよりますが、アニメミライ版と劇場版のオーケストラはロシアで録音したんです。それでヨーロッパの音、昔のいわゆるクラシックのサウンドに近く聞こえたのかもしれません。

――ロシアのオーケストラを使われるのには理由があるのですか？

大島　ロシアのオーケストラを最初に使い出したのは実写映画の仕事の時でした。ヨーロッパの弦の音は厚みがあるんです。厚みのある音の何がいいかというと、セリフと重なる時に音楽の音量を落としても、その厚みで音楽が支えてくれる。落としても細く聞こえない。ちゃんと音楽としての厚みで支えてくれるんですよ。

――そうなんですね。劇場版の時も、打ち合わせはアニメミライ版と同じような感じだったのでしょうか。

大島　音楽の基本の方向性は変わらなかったのですが、映像の方のスケジュールが押していて。しかも、長さも倍だったので、そこが大変でしたね。打ち合わせに伺った時は、皆さん音楽どころじゃないような状況で「大島さん、後はお任せします！」みたいな感じで(笑)。その場で「ここに音楽ですかね？」ってやりとりをして決めていきました。だから劇場版のダビングはスケジュールもやはり大変で……。

――パリのスタジオだと、スケジュールが押した時にいろいろ大変そうです。

大島　押してバカンスの時期にかかってしまったんじゃなかったかしら。ジョナサンも困ってしまって「大島さん、これ以上のスケジュールチェンジは僕、難しいと思うんですけれど……」って話していました。ただ彼らもアニメミライ版もやって思い入れも持っていたし、すごくキチッとしたメンバーなので、残って最後までやってくれたんです。

――ありがたい話ですね。劇場版では音楽的には何か変化はありましたか。

大島　アニメミライ版はアクションが中心でしたが、劇場版はパレードという要素が入ったので、そこを楽しい音楽にしていこうと考えました。あと新キャラクターがいたので、そのための音楽も増えていますね。

――そしていよいよTVシリーズが始まることになります。TVが始まると聞いて、いかがでしたか？

大島　やはり作品が続くのって、一番嬉しいことなんですよ。しかも、TVだといろいろなエピソードを見ることができますし。『LWA』は魅力的なキャラクターがいっぱいいるので、「ああ、良かったな」って。'15年の年末に吉成監督や堤さんと打ち合わせをしたんですけれど、そこで「良かったですね」と話しました。

TVシリーズの音楽が違うところ

――TVシリーズになっても音楽の根幹は変わっていないですよね。

大島　そうですね。でも映画の場合は映像に合わせてフィルムスコアリングで音楽を合わせていきますよね。でもTVの場合は、ストックしてある曲から選曲して使っていくことになるので、いろんなパターンを事前に用意しておく必要は出てきます。

――TVもメインテーマが引き継がれていたのが印象的でした。あのテーマを聴くと「ああ『LWA』だ！」という感じがすぐくします。

大島　ああ、良かった。それはありがたいお話です。あのメインテーマって結構、演奏が難しいんですよ。アニメミライ版でロシアで録音した時は何と

●おおしま・みちる／作曲家、編曲家。ロックリバー所属。映画やTVドラマの音楽で活躍。アニメ作品の音楽も数多く手掛け、近年では『LWA』以外に映画『夜は短し歩けよ乙女』『赤髪の白雪姫』など。今後は劇場アニメーション『はいからさんが通る』の公開が控えている

かなったのですが、劇場版のために改めてロシアで録音した時は、途中で金管楽器がバテてしまって苦労しました。あのテーマはトランペットとか金管楽器がずっと吹きっぱなしなので、あれを演奏するとみんなヘロヘロになっちゃうんです。

――そんなに大変な曲なんですね。

大島 金管楽器は唇が疲れてくると吹けなくなっちゃうんです。そして一回疲れてバテてしまうと、すぐには復活できない。だからメインテーマは、疲れる前に演奏しないとうまくいかないので大変でした。

――TVの音楽メニューを見ると、各話に登場するアイテムや出来事を具体的に踏まえたものになっています。

大島 そうなんです。それはちょっと珍しいかもしれません。普通はアニメのメニューって「アクション1」「アクション2」みたいな発注なんですが、そうではないですね。

――こういう具体的なメニューはイメージがつかみやすいですか？

大島 そうですね……。でもTVの場合、画は画で進行しているので、その画を見ないでイメージをつかんであるポイントに落とし込んでいくというのは、やっぱり難しいです。一応、脚本を読みながらおそらくこういうシーンになるだろうって考えていくんですけれど、それでもやっぱり絵ができ上がってみると「あ、こういうシーンなのか！」って思うことは普通にありますから。それに、もし音楽がイメージとちょっと違っていた時なんかは、ほかのシーンに使われることもあるわけで、そういう意味でも曲に遊びの部分は必要で。だから最終的には通常のメニューで作曲する時と大きくは変わりませんね。

――TV版になって求められる音楽が変わった部分はありますか？

大島 アニメミライ版であればドラゴンとのアクション、劇場版であればパレードという、非日常の見せ場がポイントでした。それに比べてTV版は、そこに行く前の日常のシーンのための音楽が増えたなと思いました。アッコのキャラクターを表現していくための曲も多いですよね。音楽的には、アッコ、アッコの周りの友達、魔法、それからバトルとか怪獣とか。大きくわけるとこの4つの要素がTVの音楽のベーシックな内容になっています。

――確かにストーリー的にもアッコの日常に寄り添ったお話が多かったです。

大島 そうですね。あとはやっぱり日常を音楽で表現する時、絵のテンポ感がどれぐらいなのかはかなり重要なんです。映像に合わせて音楽のテンポも決まってくるので。特に似たようなメニューをどこで区別していくのかという時に、テンポ感のコントロールは大事で、その辺りを想像しながら、というのはTV版ならではの苦労でした。

『LWA』は「これぞアニメ！」という作品

――TV版の作業はいつ頃からスタートしたのでしょう。

大島 '16年の7月にアメリカのボストンで1回目の録音を行いました。東宝の音楽ディレクターから、TVですのでフルオーケストラでなくもうちょっとコンパクトな編成でやりましょうという提案があって、ボストンの若いミュージシャンに集まってもらって録りました。それから'17年1月に2回目の録音を、今度は私がいつもお願いしているパリのオーケストラでやりました。最初の打ち合わせはもっと前だったので、期間としてはかなり長い作業になりました。

――変わった楽器を使った曲はありますか。

大島 ボストンで録音した時は向こうの音楽大学の、おひげの先生のジムが(笑)マンドリンなどを弾いてくれたりしています。他にもラスタバン遺跡のテーマでは有名な中国人の奏者ヤズイが民族系の笛を吹いてくれました。……あとロックギターもありましたね。こちらは「ホウキレース　ロックバージョン」というやつで、あれは追加の録音で、若手のロックミュージシャンにお願いして横浜のみなとみらいで録りました。

――ボストンのメンバーはテーマ曲をうまく演奏できましたか。

大島 とても良く頑張って演奏してくれました。実は今回、ちょっと気にしていたのは、アニメミライ版や劇場版で録音した曲と、今回ボストンやパリで録った曲を混在して使うことでした。録った場所、演奏者が違う曲がなじんで聞こえるか。最終的な音の仕上げは全部パリのスタジオで同じエンジニアがやっているのですが、やっぱり録りの音、そのものが違うわけですからね。だから作品を見た友達には「大丈夫だった？」「違いが気になった？」って聞いてました(笑)。どうやら。大丈夫だったみたいでひと安心しましたが。

――アニメミライ版から長いお付き合いになりましたが、大島さんは『LWA』をどんな作品だと感じていますか。

大島 最近のアニメはものすごくいろんな方向にいろんなアイデアが凝らされているけれど、それこそ私が子どもの頃に見ていたような魔法少女ものみたいなものは意外にないんですよね。それが『LWA』にはあるので、「私がイメージするアニメらしいアニメ」なんだなと感じています。それがうれしい作品ですね。

――すると大島さんが持っている〝魔法〟のイメージというのは、どんなものでしょうか。

大島 「願望」じゃないでしょうか。ポンッと魔法を使えば、女の子だったらきれいな格好になれるとか、別の人間、キャラクターになれるとか。そういう願望というか夢みたいなもの〝魔法〟によって叶えられる、という。だから、あまりネガティブなイメージはないです。理屈でいうなら、魔法で悪いことをしたりすることもあるのでしょうけれど、あまりそういうネガティブなイメージはないです。自分の願望を叶えてくれる、ひとつの手段が〝魔法〟だろうと。

――本作の中では、〝魔法〟はエンターテインメントの世界と通じる描写がされていたと思います。例えば大島さんは音楽を〝魔法〟と感じることはありますか？

大島 ああ、そういう見方があるのですね。それは分かります。私は、仕事を始めた頃からよく周りに「大島さんの音楽って、元気の出る音楽だね」って言われてきたんです。なので「ああそうか。自分の音楽を聴くと人は元気な気持ちになれるのかな」と思ってきて。そういう〝魔法〟があるのが自分の音楽のキャラクターかなという意識はあります。だから例えば毎朝通勤する時に少し憂鬱な気持ちだったけれど私の音楽を聴いて「よし、今日も頑張ろう」と思ってくれる。そうだと嬉しいなと思います。

――『LWA』という作品は大島さんにとってどんな作品になりましたか。

大島 本当にいい出会いをもらった作品でした。映画版の1回目のダビングの時は、私もパリにいたんですけれど、すごく寒くて雪が降る中、みんなでご飯を食べに行ったりしたんです。私はあまりスタッフと食事を一緒に取らないんですけれど、『LWA』は吉成監督をはじめとするスタッフと一緒にいると、ほんわかとした気持ちになるんです。それでいてお互いにリスペクトがあるチームで。それが『LWA』で得られた一番のものですね。

島田満

シリーズ構成・脚本

目指す理想の場所が違うとしても一瞬交わることで作品が生まれていく

――『LWA』シリーズに関わることになった経緯は、どんなものでしたか？

島田　プロデューサーの堤さんがライターを誰にしようかと考えられていたときに、私のことを推薦してくださった方がいたようで、お声掛けいただいたのがきっかけでした。映画版のときですね。TRIGGERの皆さんには「世界名作劇場」を書いた人だというイメージがあったようでした。私にとっては皆さん初対面だったので、お互い手探り状態から始まりました。

――TVシリーズのシリーズ構成は、どのように固まっていきましたか？

島田　吉成(曜)監督はじめ、大塚(雅彦)さんや堤さんたちで考えているアイデアがまずあって、たとえば、シャリオがなぜ表舞台から消えたのかとかという柱は決まっていたので、そういうことでしたらこうしましょうか、ああしましょうかと構成していった感じです。前半は特に、バラエティ感が欲しいというオーダーがあって、最初監督が例に挙げていたのが『忍たま乱太郎』の魔女版だったので、なるほど！と思いました。まあ、結果違うものになった気もしますけど(笑)、でもそんな匂いも残しつつ。だいたい入学式が5月1日、魔法祭が10月31日、アーシュラ先生の真実を知ってアッコが学校を飛び出していくのは雪の中と、タイムスケジュールを決めていきました。第13話は1クールの区切りなので大きな話にしようというところで魔法祭にして、アッコの成長がやっと少し見えて、そこから第2クールには新しい動きをもたらすキャラが登場して、ラストに向かって走り出す、という。

――島田さんが書かれた世界観の設定資料を拝読したのですが、とてもこまやかですね。

島田　各話シナリオに入る前に、シリーズ構成を進めながら、まとめていったものです。もちろん、いろんな方のアイデアが入ったものですが、自由に書かせていただいた部分も多いです。この辺り（魔法の伝統についてや魔法学校のカリキュラムなど）は私の方でかなり膨らませています。すごく楽しかったです。もともとこういった世界観……オカルティズムとか神秘主義、古代ヨーロッパの魔術とか北欧神話などが個人的に好きでしたので、そこからエッセンスを吸い上げていけたらと思って、例えば、北欧のルーン文字のようなものをイメージして、ルーナ文字というのを作ったり。ただ、設定に「魔女が月から教えてもらった文字」とか書きながら、でも、それってどういう文字なんだろ？なんて、私はのんきに首をひねっていましたけれど(笑)。それをスタッフのみなさんが素敵に形にしてくださいました。あとはシャリオカード！　ああいうのも大好きなのでぜひ取り入れたいと思ったんです。ホントはカードの細かいテキストも全部作りたいと思っていたくらいだったんですけど、それは時間がなくなってしまって、できなかったんですよね……。逆に、魔法の近代化まわりに関しては、監督の思い入れがすごくあった部分じゃないかと思います。クロワにもすごくこだわってらして、彼女は彼女の思いがある、というところをしっかり書き込みたいと思っていました。そういうバランスも、取れていたんじゃないかと思います。

――アッコという主人公をどのように捉えていきましたか？

島田　『LWA』はもともと、「アニメミライ」の一環として始まったプロジェクトで、見習い魔女が一人前の魔女になっていくという過程に新人アニメーターさんたちの姿を投影させられたらという思いがあったと伺ったので、そこから生まれたアッコというキャラクターに、TVシリーズの物語に沿って、さらに肉付けをしていきました。監督は、愛情がこもっていればいるほど皮肉めいた言い方をされる方なので、アッコのことを「何もできやしないくせにできる気になっている子」なんて、おっしゃっていましたね(笑)。とにかく「その鼻っ柱が折られる話なんだ。アッコの鼻っ柱をみんなで折ってやんなきゃいけないんだ」って。

――アッコって高飛車なワケじゃないし、真っ直ぐなんですけど、なかなか鼻は折れませんよね(笑)。

島田　そうそう、恐ろしいくらい折れない(笑)。普通の子だったら、もう私ちょっとダメかもって思うような局面がたくさんあるのに折れたのは実質1回くらいでしたねえ。最後まで突っ走った。主人公たる主人公です。

――そんな姿を描く上で、大切にしたのは？

島田　アッコが初めに、シャリオのショーを見たときに得たインスピレーションとパッションです。そのときに芽生えた夢に向かって突き進んでいって、挫折もするんですけど、でも、アッコの中には最初に受け取ったインパクトがちゃんと残っていて、少しもすり減らしていなくて。そして、今度は自分がそれを実現していこうとするんです。ただ、第1クールでは、アッコはかなりもがいてますね。三歩進んで二歩下がるというような状態で。見ている方はアッコいいかげん進歩しろよ～って思ったかもしれないんですけど、でも、アニメーターの人でも誰でもそう簡単には成長できない現実の壁があるわけで。前に行く気持ちだけはあるんだけど阻まれながら、ちょっとずつだけ進んでいく感じにしていきました。

まだまだ書きたい『LWA』の世界

――言の葉を復活させていく流れは、どのように生まれたのでしょう？

●しまだ・みちる／脚本家。90年代前後に『若草物語 ナンとジョー先生』、『ロミオの青い空』『こんにちは アン ～Before Green Gables』と世界名作劇場シリーズを多く手がけてきた。近作に映画『ちえりとチェリー』などがある。

島田 言の葉を集めるというのはどうでしょう、というのは、私からの提案でした。見てくださる人たちが「自分にも当てはまるかも?」と感じて、少し勇気づけられるような言葉にしたいと思いました。誰にでも通じる言葉でありながら、でも、やっぱりまずは若いアニメーターさんたちに届くといいね、と考えて。たとえば、みんながちゃんと笑えている現場じゃないといいものはできないんだよ、ということだったり。たとえば、これは制作進行さん目線なんですけど、アニメーターさんから原画があがってこないときに必要なのは忍耐だ、とか(笑)。あとは、伝統と新たな力の融合の話をしているときに、アニメの伝統ってどんなところまでさかのぼるんでしょうね、なんて言ってたら、「そりゃあアルタミラ洞窟とかに描かれている牛の絵(旧石器時代のもの)とかですよ」って監督がおっしゃったのも印象的でしたね。

――シリーズ構成上、ポイントにしたエピソードはありますか?

島田 ダイアナという存在がキーになっていたので、それが語られる話数ですね。理性のダイアナを、感情のアッコと対照的に描くことで、よりキャラを掘り下げたいと思っていました。お互い自分にないものを持っている相手に惹きつけられていくんだけど、でも、それを認めたくなくて、バチバチバチと火花を飛ばすこともあって。いずれにしても心の中では、アッコはダイアナを尊敬してると思うし、ダイアナもアッコをうらやましく思っている……そういう関係でしたね。

――ちなみに個人的に、思い入れのあるキャラクターはいましたか?

島田 本当に全員、思い入れがあって、全員、もっと描きたかったのですが、やはりアッコでしょうか。アニメーターさんたちと同じでシナリオライターも、思うように書けなくてもがいて四苦八苦しながら進んでいくものなので、なかなか成長できないアッコはわたし自身でもありました。あと、アンドリューも書いていて、とっても楽しかったです。監督が男子もいないとダメだろうとおっしゃって、できた人物なんですよ。そのひと言があるまで、みんな、この世界には男子はいらないんじゃないかと思っていたというか、男子のことをあまり念頭に置いてなかったんですけれど(笑)。というわけで、庶民で夢だけを頼りに生きているど根性なアッコとは真逆の、ステイタスがあって何でもできるしみんなに期待されているけど、自分の夢はどこにあるんだろう?という男子が生まれました。最初はアッコのことをバカだなって思っているんだけど、アッコのあまりの一途さに引きずられていく。できあがったフィルムを見たら思った以上にアンドリューの存在感があって、もっと書けば良かった!と思いました。あと、アンドリューの友だちのフランクとロッテのエピソードも話数に余裕があったら追いたかったです。

――まだまだエピソードはたくさん埋まってそうですね。

島田 そうなんですよ。ヤスミンカのお話も最初は入れようっていったのが入らなくなってしまったので、チャンスがあるならやりたいし、シリーズ序盤の方のアーシュラ先生の気持ちとかも……。もちろん、スーシィもすごく興味深くて、うえの(きみこ)さんが描いてくださった、キノコの国(笑)もとっても面白くてまた見たいし。描きたいことだらけです。

絵にしたいものを字で書いて、託す

――完成映像をご覧になって、どのように感じられましたか?

島田 オリジナリティのある動きが本当に素晴らしくて、遊び心がいろんなところにちりばめられていて楽しかったし、嬉しかったですね。それにキャストの皆さんの表現も素晴らしくて。潘めぐみさんはほんとうに素晴しいと思いました。泣き笑いしている時の感情の込め方、抑揚とか。呪文を言うとき、悟ったときに決然と叫ぶ、その魂の込め方とか。一方、ドジしてキャーって言っているときのかわいさとか。ちゃんと芯のある女の子をしっかり演じてくださって、書いたセリフが命をもっていくような感覚がありました。そもそも言の葉って、ただ唱えただけでは力が蘇らないというものなので、潘さんの声の説得力があってこそ、言の葉が命を宿したと思います。

――この作品に出会って受けとったものとは?

島田 私、子どもの頃からずっと、頭の中でいろんな映像を思い描いていて、もともとは演出とか監督志望だったのが成り行きでシナリオライターになったということもあって、基本的には映像にしたいから字を書いている人なんですね。私には字でしか書けないものがこんなに素晴らしい絵になって声になって動くというのを目の当たりにして、しかも大好きな魔法で、ファンタジーで。ああ、ひとつの夢がかなったなって思いました。この物語をアニメーションで見ることができて幸せでした。この仕事を始めて37年になるのですけれど、確実に忘れられない作品のひとつですね。

――子どもが見ても大人が見ても楽しめるものって口で言うのは簡単ですが、実現するのって大変だったと思うんです。企画を通すのも、物語を紡ぐのも、映像を作るのも。

島田 本当にそうですね。そういうものをTRIGGERさんが作ったというのもすごく意味のあることだったと思います。しかも、オリジナルアニメを2クール続けて! すごくぜいたくですし、本当にやりがいがありました。ただ実は、私、制作の途中で病気をして入院やら闘病やらすることになってしまって思うように関われなくなってしまったんですね。申し訳ないことにラストは私が何稿までか土台作りをしたものを大塚さんに託すという形になってしまいました。でも結果として皆さんの思いを結集したものになって良かったですし、ありがたかったです。

――ラストの展開は、島田さんの想定にあったものですか?

島田 私の段階では、最後の一撃はみんなでと思っていたのですが、どんどんバトンタッチしていって、最後はアッコとダイアナという展開になっていましたね。でも、気持ちは同じだと思っています。アッコは、ひとりじゃ何にもできそうにないけど、みんなを引っぱってくるパワーだけはあって、そんなアッコの思いとみんなの思いが合わさったときについに大きなことができるんだよって。最後はそこに尽きますし、私の個人的な状況にもそれが重なって感じられて……。アニメってひとりの力ではなくて、いろんなスタッフの情熱が合わさったときに、やっと生まれるんだというのを、ひしひしと実感しました。もちろん、違う人間だから理想が一致するということはあり得ないし、それぞれ目指す理想の場所は違うんですけど、『ノットオーフェ・オーデン・フレトール! (ひとつ目の言の葉、目指せ、理想の場所へ)』という情熱が交わって、ひとつの作品ができる。それって本当にすごいことなんだって、改めて思わされました。

堤尚子

アニメーションプロデューサー

作品を作り終えた後も人が残っていくような現場に

――今日は改めて、『LWA』というプロジェクト全体に関わってこられた堤プロデューサーの目線で総括していただきたいと考えています。まずはシリーズの発端、アニメミライ版の企画の成り立ちから伺えますでしょうか？

堤　大本は「アニメミライ」……今は「あにめたまご」と名前を変えて継続している文化庁のアニメーター等育成事業に企画を応募しようという話になって、'11年の震災後だったと思うんですが、大塚(雅彦)や今石(洋之)、吉成(曜)、若林(広海)らといったTRIGGER社内の人間で企画を話し合う場が持たれたんです。そのときに出たアイデアの中に、『LWA』の原型といえる魔女ものと、そこにもう一つ吉成さんがやりたがった戦闘変身要素のある学園もののアイデアの二つがあり、最終的に今の企画の形に収まった感じですね。

――その「魔女もの」というのは堤さんが出されたアイデアだったとか。

堤　そうですね。『魔女の宅急便』や世界名作劇場みたいな、ちょっと昔のアニメのノリが自分は好きだったので、そういう企画をどこかでやれないかなぁ……と前々から考えていたんです。加えて群像劇というか、いろんな国の人が出るといいなと思って、「魔女がいっぱい出てくる企画がいいかも」みたいなことをざっくりと言った覚えがあります(笑)。そこに吉成さんの視点が入って、アニメーターというか、クリエイティブな人たちの気持ちを乗せられるようなものに企画が振れていった。アニメーター育成事業として作るものだし、作品の内容にもクリエイターになるための心得が盛り込まれていると、参加する人たちの気持ちにもうまくハマりそうだなぁ、と。さらに言うと、きっと「魔法はどこか衰退していっている」、つまり、アニメに関する危機感みたいなものを吉成さんはずっと感じていたんでしょうね。ぼんやりとかもしれませんが。ともあれ、その「業界が衰退していく」という問題と、アニメーター育成の問題を一緒に考えて企画に盛り込めるんじゃないか？みたいなことから企画の詳細が詰められていった感じです。

――そうして生まれたアニメミライ版の好評を受けて、まず劇場版が制作されることになりました。

堤　これはもう、ありがたいことに単純にお客さんたちからの要望があったからですよね。自分たちとしてはお客さんの反応は「どうなのかな？」と企画に確信が持てなかったんですよ。でもクラウドファンディングをやってみたら、意外なことにすぐ成立することができて。

――即成立でしたよね。

堤　最初の目標値を達成したのは、開始から5時間ぐらいでしたね。驚きました。そこから、アニメミライ版のときにはキャラクターのバックグラウンドも何も語っていなかったので、最低限の世界観も含めて、きちんと作ることから考え始めたんです。

――劇場版から、TVシリーズでシリーズ構成を務められる島田満さんが脚本に参加されます。

堤　元々劇場版を制作するにあたって、ちゃんとした脚本の人を入れたいと考えていたんです。そんなときに知人を介して島田さんの連絡先を教えていただいて、アニメミライ版の映像と資料をお送りしたら、とても感激したとお返事をいただきまして。ただ、その時点では島田さんに脚本までお願いするつもりはなくて、単に企画全体にご意見というか、何かアイデアをいただけたら……くらいの軽い気持ちだったんです。でも驚いたんですが脚本家の人というのはすごく話が早くて、会議に参加していただいて、プロットの方向性がある程度固まったら、もうシナリオの形にできるんじゃないか？となり、島田さんも比較的軽く自分のほうでやりますか？とおっしゃっていただけたんです。その方が話が早いから、と。それでそのままお願いすることになりました。

――いい意味でのライブ感ですね。

堤　そうですね。結構行き当たりばったりなんですよ(笑)。でもおかげで、島田さんの持っている正統派な感じが作品に持ち込まれて良かったです。これまでのTRIGGERで組んだ例えば中島かずきさんなんかは、スタジオのノリをよくご理解いただいていて、「これくらいはトリガーやれるでしょ？」みたいな感じで最初からはっちゃけた脚本を書いてくださるわけです(笑)。でも島田さんとのお仕事はそうじゃなくて、島田さんがベースを作ってくださって、そこからTRIGGERらしいはっちゃけたこと、トンガリたい部分を出していく。今回のTVシリーズでもその感覚が生かされて、いいバランスにできたんじゃないかと思います。

――そのTVシリーズの企画自体はどうやって立ち上がったんですか？

堤　実は劇場版のクラウドファンディングが成立した時点で、TVシリーズはほぼ決まっていました。最初はZeppさんと直接やりとりすることも考えたんですけど、最終的には東宝さんが窓口として間に入ってくださることになりました。

――TVシリーズは設定が整理され、もう一度仕切り直すような形でアッコの入学から物語がスタートします。

堤　TVシリーズとしての企画を作る段階では、私と吉成、大塚、島田さんといったそれまでのメンバーに加えて、宇佐(義大)さんに、東宝のプロデューサーの武井(克弘)さんでスタートしました。それから、当初は鶴巻(和哉)さんにもネタ出しに参加してもらっていたんです。で、一番大きな問題として鶴巻さんが気にされてたのが、当然シャリオの扱いですね。他のメンバーも気にしてはいたんですが、「シャリオはどうして姿を消したのか？」が、『リトルウィッチアカデミア』という作品を考える上では最も重要な部分になるであろう、と。そこはマストで描く必要がある。でもその話をやるということは、アッコの成長の物語を一緒に描く必要がある。そんなこともあって、シ

●つつみ・なおこ／TRIGGER所属。アニメーションプロデューサー。ガイナックスを経てTRIGGERに。『リトルウィッチアカデミア』シリーズ全てに参加。その他の作品に『キルラキル』『キズナイーバー』など

リーズの後半はシャリオに関するエピソードの濃度が上がっていく構成になりました。

――アッコの扱いというのは、皆さんの中ではどう考えられていたのでしょう？　劇場版のときから、ただの素直ないい子ではないのが特徴でしたが。

堤　あれはやっぱり、『キルラキル』を経た吉成さんのクリエイターに対する見方が反映されていたんでしょうね。クリエイターがただ自分のやりたいことをやるだけでは、周りの人間が混乱する。それを吉成さんが作品の中で描いたら、ああいうふうになったんだと思います。

――アニメミライ版とはまた違った形で、吉成監督のアニメーター、クリエイターに対する思いが反映されているのでしょうか。

堤　そうですね。たとえばシャリオやクロワというのは、私たちの先輩、上の世代の人たちですよね、庵野（秀明）さんとか。庵野さんたちの作品がきっかけでアニメーションの素晴らしさを知って、そこから私たちはアニメーション業界に入ったりするんですけど、入ってからの苦しさはあるわけですよね。楽しいことだけじゃなく、当然つらいことも一緒に与えられてしまう。それは誰もが正しいと思っていることをやってきた結果、そうなってしまった。でもそんな中でも先人たちが与えてくれた最初のイメージや衝動は尊い、そのおかげで今の自分たちがいる。そんな感覚が、特にシャリオの描き方には出ていると思います。声も日髙のり子さんですしね（笑）。吉成さんはもうちょっと深い意味でいろいろ考えているように思いますが、私の見方はそういう感じです。

会社として作品を作り続けることの意味

――今回アニメーションプロデューサーとして参加されて、現場のハンドリングで大変だったところはあったのでしょうか？

堤　スケジュールには当然気を配りますが、それでもやはり、制作状況が厳しくなる瞬間は何度もありました。でも改めて振り返っても、「つらかった」と思い出されるような瞬間は、今回はないんですよね。『キルラキル』のときはこうはいかなかった（笑）。そういう意味ではすごく恵まれていました。もちろん他のスタッフ、特に後輩の制作たちには大変な思いをすごくさせたと思うんですけど。自分に関していえば、どちらかというと吉成さんの方がつらかったんだろうなと思う気持ちが大きくて。自分がつらいと感じなかったのは、「吉成さんほどはつらくないだろう」っていう気持ちが、頭のどこかにあったからでもあるんでしょうね。

――どういうことでしょう？

堤　吉成さんは自分自身がとんでもなくうまいアニメーターじゃないですか。つまり、自分の絵の完成度を今までの人生でずっと高めてきた人なんですよ。そういう人は、自分以外のアニメーターが描いた絵で満足できるわけがないんです、どうしたって。だけど吉成さんは、私たちがきちんと作品を納品して世の中に出す責任を負ってることを、監督という立場としてわかっている。「目指せ、理想の場所へ！」と作品の中では語りつつ、吉成さんの理想の場所へは絶対に行けない状態ではあるんですね。それは誰が悪いというわけでもなくて、「吉成さんがＴＶシリーズをやる」という状況になった時点で、何をどうしてもそうなってしまう。私たち制作は、自分が手を動かして、絵を描くというわけじゃないんで、どうしたって、頭のどこかで納品するためドライに割り切る部分が出てくるんです。でも真剣に絵を描いている人間はそうじゃない。たぶん、もっと割り切れない。自分にはやれることがあるはず！と常に現在進行形のそういう思いを抱えてやってるんですよね。私はやっぱりそういう意味では……作り終えた後に「くっそー！　もっとやれたのに！まだやれる！」みたいな気持ちにはなれない。そういう意味でのつらさはあんまりないんですよ。「今やれることやりきった…！　本当にみんなありがとう」という気持ちになるだけなんですよね。そういう意味では直接的に手を動かして形にしていく人たちと同じように感じることはできない、理想の場所を目指すっていうのはそういういろんな角度の感情があって初めてできることかもしれないと改めて実感しました。今回、会社の上の人たちも「堤の好きにしていいから」みたいな感じで、すごく自由にさせてくれたんですよね。そういう機会ももらえたのはやっぱり、どう考えても感謝しかないなぁ……と。

――吉成監督も堤さんも、会社という単位で作品を作ることを強く意識されている印象を受けます。

堤　そういうところはありますね。個々の情熱が作品をいいものにするのはもちろんみんな理解してるんですよ。だからしんどい現場も否定はできない。とはいえ、あまりにつらいことばかりあって、作品を作り終えたときに人が残らないような状況は良くないんです。せっかくその作品を作ることで会社が得られた経験が失われてしまう。自分以外の人の仕事に感情移入するというか、それぞれがその人の気持ちになってきちんと考えるようにすることは必要なんです。でもその一方で、そんなこと考えている場合じゃない状況も、作品を作る上ではどうしても生じてきます。個人の資質で理解できるかどうかもあるので、全員に会社としてのバランスを考えてもらうのは難しいですけど、少なくとも会社や作品の中心にいるスタッフは分からないといけない。そうしないと、周りの人間が振り回されてしまいますからね。それは『キルラキル』の厳しい現場を越えてきた人間は、誰もが考えたことだと思います。あれと同じような作り方はできないから、どうするか。その発想が、残ってる人間や今回の現場に全体的な空気としてあったように思います。

――では最後に、全25話、無事に最後まで制作を終えられたご感想をいただきたいです。

堤　正直「終わったのかな？」みたいな気持ちです（笑）。いや、制作は本当に終わったんでしょうけど、でもなんか、作品としてはやろうと思えば何でもできるような状態で。お話もまだまだ書けることはあるし、キャラクターたちもいっぱいいて、やれることはたくさんある。実際描けなかったキャラもいますし、続けようと思えば永久にでも続けられそうなシリーズではあるんです（笑）。ここから今後どうなっていくのかは、お客さんの反応だったり、他の状況がそれを許すか次第ですね。……まあ、そうは言っても、ひとまずは無事に終われたのが、すごく良かったです。そして今回は、かかわってくれたスタッフやキャストの関係者全てに救われました。制作をきちんと、大きなトラブルが起きることなく終えられたのが、一番の「魔法」だったのかな……みたいなところですかね（笑）。

――あはは。

堤　やっぱりひとりだけじゃできないものがあるというか、いろんな人の力があって、アニメーションはできていく。それが実感できる機会が与えられたのはすごくありがたかったですし、次に作る作品は今回の経験を生かして、さらにもっと面白いものにしたいです。今、いちばんシンプルに思うことはそれですね。

武井克弘×宇佐義大

プロデューサー

●たけい・かつひろ／東宝所属。演劇の宣伝、映画の地方宣伝を経て、現在はアニメーションの企画・製作プロデューサーを務める。『干物妹！うまるちゃん』『君の名は。』『宝石の国』などを手掛ける
●うさ・よしき／グッドスマイルカンパニー、ULTRA SUPER PICTURES、TRIGGER所属。TRIGGER作品にプロデューサーとして関わる

TRIGGERの新たな代表作を作ることができた

――お2人は『LWA』の制作を終えてどういう感想をお持ちですか。

武井 すごいものを作れたなという手応えがあります。

宇佐 アニメって現実に落とし込む上でどうしても撤退戦になるわけで。最後は終わったなという安堵感と共に、こういうふうにするしかなかったんだよなとプロデューサー視点の後悔があるものなんです。でも、今回はそれが少なくて、最初にやりたかったことがおおよそできたというところがありますね。もちろん現場の頑張りが大きくて、チーム全体が「世の中にないものを作りたい」とブレずに作り続けたから、お客さんに伝わる部分があったんだと思います。

武井 たしかに今回は反省点がほとんどないですね。

宇佐 少ないですね。

武井 なんでだろ。シリーズ構成を密にやったし、打ち合わせが長かったからですかね？　毎回ホン読み（シナリオ打ち合わせ）の後に宇佐さんと一緒に帰るんですけど……ある日、「あれ？　ホン読みが始まった時期も寒かったですよね？」なんて話をしていたんですよ。

宇佐 1年以上ホン読みをやってましたね。

武井 そんな会話をしたくらい、長期間のホン読みでした。そのときに充分すぎるくらいイメージを共有できていたので、（自分が考えていたものと）完成したものにズレがなかったのかもしれないですね。

宇佐 長いシリーズですけど、最初にやりたいことがはっきりとあって。それを「どうやるか」というアプローチだったので、迷走していないというか。前2作（アニメミライ版、劇場版）があったこともあり、みんな同じ方向を向いていて、齟齬も少なく、シンプルにやりきれたなと思います。

――武井さんと宇佐さんの本作での関わりを改めてお聞かせください。

武井 僕は2作目の劇場版から参加しています。すでにクラウドファンディングで資金は集まっていた制作途中の段階から、弊社（東宝）で劇場公開のための配給と宣伝をお手伝いしました。その後、3作目を作るならもっと多くのお客さんに見てもらいたいという判断があって、TVシリーズの資金調達など企画成立にまつわる諸々を幹事プロデューサーとしてゼロから担当させていただいたんです。作品に深く関わるようになったのはそこからですね。GAINAX作品を見て育った僕としては、その系譜を受け継ぐTRIGGERさんの作品に関わることができてうれしかったです。

宇佐 最初から武井さんは、この『LWA』を成立させたいという強い意志を持っていらしたから、僕らにとってはすごくありがたかったですね。

武井 ありがとうございます！

宇佐 最初に『LWA』に関わったのはアニメミライ版のBDを作るときでした。従来スタジオ側がBDを作ることってないから、最初は大変でしたね。TRIGGERはアニメを作ることにかけては本当にすごい能力を持っているけど、苦手なことも多い。何とかそのサポートをしてあげたいと思って。その後のクラウドファンディング（劇場版）のところから本格的に参加するようになりました。TRIGGERというスタジオはいい意味でも悪い意味でもピーキーなんですよ。特別なクオリティの映像を作りだす力はあるもののノリやテンションで動く部分が大きくて、ビジネス面でお付き合いのある会社が不安になるところもあるんですよね。きっと東宝さんも最初は不安になる部分が多かったと思います。そこをつなぐ役割も必要で、今回の『LWA』では堤（尚子）がプロデューサーとしての現場をしっかり見てくれていたから、主にビジネス面では僕が立って、現場とビジネスサイドの翻訳係をしていました。だから僕の仕事は現場（と製作委員会）の通訳みたいなものですね。

武井 今検索してみたら、僕と宇佐さんが最初にメールのやり取りをしたのが'14年6月ですよ。ちょうど3年か……（取材は6月）。時間が経つのは早いですねえ。

やりたいことがある人とやりたいことを作る

――お2人が『LWA』で「やれたこと」は何ですか。

宇佐 僕は「媚びないアニメ」を作ってみたかったんです。最近のアニメでは、お客さんが望んでいるから、ツインテールの女の子を出して、水着回を入れるみたいに、逆算で作品を作ってしまう。でも、それじゃいい作品はできない。そういう打算を極力排除して、やりたいことがある人とやりたいことを突き詰めたら、どんなアニメができるのか？を知りたかったんです。

武井 僕は、この『LWA』は吉成（曜）監督と堤さんの作品だと思っていて。今回は、2人がやりたいことを実現するためのプロジェクトだったと考えています。正直マーケティング的に言うと、もうちょっと「萌え」だったり「お色気」だったり、他の要素が必要かもしれない。けれど宇佐さんがおっしゃったように、それは全て一度置いておいて。吉成監督と堤さんが目指している「最近にない、普遍的なアニメ」を共に目指そうと思っていました。

宇佐 物語も王道で、今の時代では地味だと思われてしまうかもしれない。キャラクターデザインも今のはやりに比べたら線が少ない。でも、東宝さんにご理解いただけたし、現場もブレなかったし、結果としていい作品になったなと思います。

武井 いろいろ試行錯誤もありましたけど、結果的に『LWA』はお客さんに受け入れていただけたと思っています。それってつまり、マーケティング的なものの考え方に対して、お2人（吉成＆堤）の判断が正しいことが証明された

わけでもあって。それはとても喜ばしいことだと思いますね。

宇佐 今の時代、こういう作品を敢えて作る人がそれほどいるとは思えないし、簡単に真似ができる作風でもないから、結果として特別な作品になった気はしています。

――東宝さんが参加して良かったことは何だと思いますか？

武井 TRIGGERさんって人気スタジオなのに、インディーズ精神を忘れていないんですよね。イベントなんかも、どんどん自主企画でやってしまう。一方、弊社は所謂メジャーと呼ばれる会社で。その分小回りはきかないかもしれないけれど、例えば実際に行ったように映画館の大スクリーンでの先行上映イベントみたいな大きな仕掛けができる。TRIGGERさんもそれを楽しんでくれて。今回は両社のいいところをうまく混ぜ合わせることができたなと思っています。

宇佐 主導権を握る部分がお互いに違っていたし、時間をかけてコンセンサスを丁寧にお互いに取っていたので、TRIGGERも東宝も納得して進めることができました。

次の5年に向けて『LWA』が遺した未来

――『LWA』の舞台はエンタテインメント業界をモチーフにしていて、アッコは新人という立場のキャラクターだと言われています。そういう構造をお2人はどう思っていますか。

宇佐 『LWA』は吉成さんが原作だし、作品を作ると登場人物は自分の分身だったり、近しい人がモチーフになる。なので、どのキャラクターにも吉成さんが入っているんだと思います。特にアッコはいいキャラクターになったなと。やや鬱陶しいキャラクターなんですけどね。第25話までにいろいろなキャラクターが救われていくけれど、アッコがルーナノヴァに来なかったら何も起きていない。アッコのウザいくらいの行動力があったから、みんなを変えていくことができた。ある意味でバカだからできたことなんですよね。第25話まで見ることで、アッコの評価が変わっていく。そういうキャラクターの作り方ってすごく勇気のいることで、嫌われるかもしれない女の子だけど、その子にしかできない物語。それを脚本で書き切れたのは、良かったなと思っています。

武井 とは言え、アッコが「嫌われ過ぎないように」というところは気にしていて……ホン読みのときに微妙な調整はさせてもらいました。僕の担当作品はなぜか主人公がウザいと言われてしまう作品が多くて(笑)。しかも今回は男の子を登場させたいということだったので、その時にアッコの恋愛を描くかという部分も議論しました。セクシャルな部分については堤プロデューサーが相当注意深く調整していましたね。質問のあった業界モチーフということで言うと、僕はアッコって監督なんだろうなと思っていました。監督って、たとえ吉成監督のように一流のアニメーターだとしても原則的に他の作業があるから、自分では絵を描けない。だからこそ、周りを巻き込んでいく必要がある。魔法を使えないアッコが動くことで周りも動く。そうして気づいたら大きな問題を解決している。まあ監督だけでなくて、第16話のイエティの回では制作みたいなこともやっていましたけどね。「リテイク、リテイク！」って。

宇佐 あのシーンのアッコは堤さんにしか見えない(笑)。まぁ見ている人がいろいろな解釈ができるのはいいことだと思います。作品を見た人がアッコは自分のことだと思っていても、それはそれでいいことだと思います。

武井 アニメーション業界がモチーフだと吉成監督もおっしゃっているから、もしかして「このシーンはあれのことを言っているんじゃない？」と想像する人がいるかもしれないけど、その辺りの解釈は観ている人に委ねたいなって思いますね。

宇佐 昨今のアニメって視聴者に誤読されたくないからか、クリエイター自身が説明してしまうことが多い気がしています。だけど、僕らが子どものころに観ていたアニメって、キャラが好き、絵が好きというようにもっとシンプルに楽しんでいた。TRIGGERの作品はそういうふうに自由に楽しめる作品が多いように感じています。

――ここでお2人に『LWA』でどのキャラが好きかを聞いてみましょうか。

武井 そんな酷な！　みんな大好きですよ。うーん……。

宇佐 僕はフィネラン先生。あのキャラは今どき作ろうと思っても作れない気がします。しかも、先生はアッコを常に否定して、視聴者が気持ち良く観る上で邪魔じゃないですか。そんなフィネラン先生が、第25話の最後のアッコの飛行を見に来ている。彼女がアッコを認めるという変化が本編で描かれていないどこかにあるわけです。ラストカットの優しい笑顔が、この作品を良く表していると思います。山本留里佳さんの演技もすごく良かった。……あと、ダイアナも好きでした。このTVシリーズをあらためて考えると「ダイアナがひとりのかけがえのない親友を作れた」という物語としても読めると思うんです。孤独だったダイアナが、一緒にお茶を飲んで、ちょっとした冗談を言える仲のいい友達を作ることができた話……そう思うと、すごくいい物語だったなと思います。

武井 そう思うと、なんだか泣けてきますね(笑)。僕が好きなキャラクターは……やっぱりロッテかなあ。第4話が大好きなんですよ。ああいう話ができるのは2クールならではですね。『LWA』の深みを増した話だったと思います。世の中、表現者になりたい人間ばかりじゃないんだっていう。僕はこんな立場の人間だし、実際に監督したり絵を描いたりしない人間なので、ロッテにシンパシーを感じていました。プロデューサーって、ある意味一番のファンであり、応援者だと思うんです。ひょっとしたらロッテはプロデューサーの立場に近いのかもしれないなって。

――『LWA』という作品は皆さんにとってどんな作品になりましたか？

武井 外からの立場の見方で恐縮なんですけど、『LWA』以前のTRIGGERは『キルラキル』のスタジオ」という印象が強過ぎたと思うんですよね。そこで、僕らは『LWA』を『キルラキル』に並ぶ代表作にできればいいなと思っていたんです。まあ、『キルラキル』みたいな作品を作れるスタジオもなかなかほかにないんですけどね。

宇佐 TRIGGERは最初のTVシリーズとして『キルラキル』を作って、約5年経ってTVシリーズ『LWA』を作ることができた。『LWA』を作るために社内の体制も整備してきたし、10年目に向かって進んでいく準備ができた。TRIGGERのスタジオとしての成長を表す作品にもなりました。

武井 表現の幅という点でも、意義深かったと思うんです。『キルラキル』のようなエッジのきいた作品だけじゃなく『LWA』のような老若男女が楽しめるものも作れるんだぞ、ということを示せたというか。きっと堤さんは、今石(洋之)さんと中島(かずき)さん(『天元突破グレンラガン』『キルラキル』の監督&脚本コンビ)が作るものとは違うものを作ろうと思ったんだろうし、それはTRIGGERさんにとっても、彼らが作る今後の作品にとっても良かったんじゃないかなと思います。

半田修平

メインキャラクター

自分の武器はキャラクターへの愛
気持ちではそう思いながら、描いてます

――半田さんが初めて、吉成(曜)監督とガッツリと仕事をされたのは、アニメミライ版が最初ですか？

半田　そうですね、それまではほとんど話したことがなくて。堤(尚子)プロデューサーから「こういう、新人育成企画がある」と聞いて、何より魅力的だったのは、吉成さんが直接、指導してくれるということで。あの吉成さんが教えてくれるのか！って、二つ返事で参加を決めたんです。

――そもそも半田さんから見て、吉成さんの魅力というのは、どこにあると思いますか？

半田　いやもう、単純にうまいし、デフォルメが効いてて、かわいいしカッコいいし。僕の好みの絵柄なんです。とはいえ、GAINAXに入社したばっかりの頃は、吉成さんの絵を知らなかったんですよ。当時、先輩の益山(亮司)さんが吉成さんの落書きを、人のいない時を見計らってこっそりコピーするということをやってて(笑)。その時に初めて、吉成さんの落書きを見せてもらったんですけど、とにかくそれが衝撃だったんですよね。その日から、吉成さんの落書きを思い出しては「こういう線を引いてたな」とか「こんな感じの絵だったな」とか、繰り返し自分でも描いて、真似するようになって。しかもちょうどその頃、吉成さんの落書き本が同人誌で出て、3冊買ってひたすら模写して(笑)。とにかくすごい引力があったんです。

――そんな吉成さんに指導してもらえるんなら、参加せねば！という。

半田　本当に、手取り足取り教えてもらったなと思います。しかも、自分たちのやりたいことをくみ取った上で、的確に修正を入れてもらえる。こういう動きが作りたいんだったら、この途中の絵を入れた方がいいよ、とか。すごく細かく教えてもらいました。だから、吉成さんに対してはやっぱり、恩が大きいんですよ。それは僕だけじゃなくて、アニメミライ版に参加したメンツはみんなそうだと思います。今回のTVシリーズにしても、吉成さんの監督作品なら「やりたい！」っていう。

――今回は、メインキャラクターという役職になっていますね。

半田　一番最初に吉成さんから言われたのは、'15年の8月末くらいですかね。劇場版の関係者試写会みたいなのがあって、その上映が終わった後に、吉成さんのところに挨拶に行ったんです。で、そこで「TVシリーズのデザインをお願いしたい」と。実は、もう次に『ワンパンマン』をやることが決まってたんですけど、吉成さんからそう言われて早く帰らないとな、っていう(笑)。

――じゃあ、『ワンパンマン』の作業が終わったらすぐに、『LWA』に合流して……。

半田　いや、それがそうはならなくて。それと同時並行で『宇宙パトロールルル子(以下、ルル子)』の脚本打合せにも参加させてもらっていたんです。で、準備段階から関わらせてもらったら、やっぱり本編の作業もやりたくなって……。

――ああ、それで間に『ルル子』の総作画監督が入っているわけですね。

半田　『ルル子』はTVシリーズと言えども1本1本が短めの番組だったので、僕としては両方行けるだろうと思っていたんです。……でもやっぱり、無理でしたね(笑)。実は'16年2月の段階で、吉成さんと『LWA』の最初のデザイン打ち合わせをやっているんです。でも結局、実作業に入ったのは『ルル子』の作業が終わった6月でした。

――かなり遅れたスタートだった。

半田　そこはもう、本当に申し訳ないなと今でも思っていて。しかもその時にはすでに、第1話の原画作業が始まっていたんですよね。たしか、吉成さんが描いたラフを基に原画の作業が始まっていて、最初の頃は、その修正をやりながら、デザインを同時に進めるという感じでした。ただデザインといっても、すでに吉成さんのデザインラフはあるし、僕としてはそれをキャラ表にするために清書する、くらいの感じで受け止めていて。最初は、第1話に出てくるアッコの私服と、お土産をいっぱい持っているロッテ。あとはスーシィの私服をやって、それから第3話に出てくる放送部員のワンガリを描いて……と、本当に必要になった設定を順次そろえていった感じでした。

収穫は、吉成さんの考え方が直接聞けたこと

――やっていて大変だったところは？

半田　自分としては劇場版にも参加していたし、キャラクターは描き慣れていたつもりなんですけど、全然ダメでしたね。最初に、吉成さんに言われたのは「ルル子』の悪い影響を引きずってる」と(笑)。かわいくないから、このままじゃマズいって呼び出されて、「こうやって描いてほしい」と注意されて。例えば、アッコって瞳を目の真ん中に描いてしまうと、焦点が合ってないように見えるんです。なので、ちょっと寄り目に描いた方がいい。あとはおでこを広くし過ぎると、色を塗った時に肌色の面積が大きくなって、パッと見たときにハゲているように見える。なので、髪の毛のボリュームを気にして描いてほしい、とか。

――細かくチェックが入った。

半田　あとデザイン作業をするよりも、日々の修正作業に追われていることが多かったと思います。今回、他の作品のように総作画監督としてチェックするというやり方はしていないんですけど、一応ラッシュチェックには立ち会って、気になったところがあれば直す、ということをやっていて。あと吉成さんとか堤さんから「半田に直してほしい」というところが上がってくれば、そ

●はんだ・しゅうへい／'84年生まれ、静岡県富士宮市出身。25歳でGAINAXに入社し『ダンタリアンの書架』で初原画。TRIGGERのメインスタッフとして『宇宙パトロールルル子』『キズナイーバー』等、多くの作品に参加

の対応をしたり。だから肩書きが「メインキャラクター」といっても、やってる内容は意外と地味で、モブの修正をしたり、シャイニィロッドとかベルトの金具を直したり(笑)。デザイン作業よりも、そういう日々の作業に追われていましたね。

――そういう中で「楽しい」と思ったところというと？

半田 全体的に楽しかったですよ(笑)。でもまあ、やっぱりラッシュチェックで吉成さんから「こうしてほしい」とか「ここをこう描いたら直る」みたいなところが出てくる。演出面も含めて、吉成さんの話を直接、聞けたのは個人的に収穫になりましたね。「ここはもうちょっと引いてほしい」とか、あるいは逆に「寄ってほしい」とか。

――吉成さんの考え方を、すぐそばで見ることができた。

半田 吉成さんは普段、それほど多くを語らないので、僕らには分からないところも多いんですけど……。ただやっぱり、セルが好きなんだろうなとは思います。バストアップひとつとっても、普通はちょっと頭の上の空間を空けると思うんですよ。でも吉成さんは、頭がフレームで切れてしまってもいいから、寄りの画面にしたい。劇場版の時から感じてたんですけど、たぶん映画的な画面よりも昔の、それこそ80年代のアニメみたいな画面の方が好きなのかな、って。

――どちらかというとTVアニメ的な、画面作りが好みなのかもしれない。『LWA』は魔法学校が舞台になっていますが、その一方で、今のアニメを取り巻く状況をモチーフにしているところもありますよね。半田さん自身は、自分がどのキャラクターに近いと思いますか？

半田 うーん、誰なんですかね。たぶん今石(洋之)さんがアッコで、吉成さんはダイアナなんだと思うんです。で、シャリオは金田(伊功)さんとかになるのかな？ キャラクターの配置を、吉成さんたちの世代に当てはめると、きっとそういうことになるのかなって思いながら見てたんですけど……。でも、自分たちの世代に当てはめるとすると、僕はアッコになった方がいい……のかな？ そこを期待されてたのかな、という気はします。

演出をやってみたいと思うようになった

――もう少し詳しく伺えますか？

半田 アッコって、みんなに「やろうよ」って言って、どんどん巻き込んでいくタイプじゃないですか。堤プロデューサーが僕をメインスタッフに据えた理由のひとつに、たぶんアニメーターとか制作とコミュニケーションを取って、もう少しスタジオをひとつにしてほしい。それこそ、アニメーターのところに行って「最近どう？」とか(笑)。仕事以外の会話をして、潤滑油みたいな役割をする。そこを僕に求めていたんじゃないかなと思うんですよね。ただ、制作中はその期待にはあまり沿うことができなくて……。ようやく時間ができた今、改めてやろうかなと思ってます(笑)。

――先ほど、自分たちの世代を『LWA』のキャラクターに当てはめるという話が出ましたけど、例えば同期の金子(雄人)さんや坂本(勝)さんの仕事を見てて、どんなふうに感じますか？

半田 どうなんだろう……。いい仕事を見せられると、もちろん「悔しい」と思うところはあるんですけど、でも彼らのことはもう認めているので、それよりむしろ「最高だったぜ！」みたいな感じが強いというか(笑)。僕から見ると、GAINAX出身の人たちはみんな「目立とう！」って意識が強い気がするんです。今石さんにしても、たとえアニメーターのひとりとして作品に参加した時でさえ「僕が一番目立ってやる！」と思ってると思うんです。本人に聞くと「そんなことない」って言われるかもしれないですけど、そんな気がするんです。そういう姿勢を見ていると「やっぱりすごいな」と思うし、金子くんにしても坂本くんにしても、大なり小なりそういう部分があると思うんですよね。三宮(昌太)くんはちょっと薄いかもしれないですけど……(笑)。

――あはは(笑)。

半田 でも、決してないことはない。爪跡を残そうとするというか(笑)。第18話のグランシャリオンとか見てると、やっぱり坂本くんはいいね、って思いましたし、最終話の金子くんのカットとかもそう。僕だったら描けないよ、と。本人は「みんなに二原(第二原画)を手伝ってもらったし、自分ひとりではやりきれなかった」って言うと思うんですけど、僕からすると、ラフ原画を描くってこと自体ができないんで。三宮くんにしても、細かい本棚なんかをずっと描き続ける、その忍耐力は絶対に自分にはないな、と思うし。

――なるほど。

半田 だからGAINAX出身の人たちに対しては、付き合いも長いし、やっぱり信頼を置いてるんですよね。第1話で作画監督をやった時も、金子くんとか坂本くんの担当カットに対しては、ほとんど修正を入れてないので。パーッとめくって「はい、ありがとう」って、そのまま返す。三宮くんのカットは、本人が「キャラが苦手だから修正を入れてほしい」と言うので、修正を入れますけど、でもキャラ以外のところはまったく手を入れないし。

――そのなかで、半田さん自身が自分の武器だと思ってるところは？

半田 なんでしょうね、キャラクターへの愛ですかね(笑)。みんなもちろん、かわいく描こうとしてくれているんですけど、僕はそれよりももう一段上で描こうとしているというか……。完成した画面はさておき、気持ちの部分ではそう思って描いてます(笑)。

――今回の『LWA』を改めて振り返ってみて、一番手応えを感じているところはどこでしょうか？

半田 手応えというのとはちょっと違うかもしれないですけど、毎週、ラッシュチェックに立ち会っていると、やっぱり「僕だったらこうする」とか、大なり小なりそういうところが出てくるんですよね。合ってるかどうかは分からないし、口に出しては言わないですけど、そう思うことが多々あった。だから、演出をやってみたいなというのは思うようになりましたね。

――そこは大きな変化だった？

半田 今まではずっと「絵を描きたい」という気持ちで来ていたんです。でも最近になって、その次に対する欲求が出てきたというか……。それこそ演技だったり、あるいは間だったり。絵じゃないところに興味が出てきて。そんな話をすると「おいおい、今までなかったのかよ」って言われそうなんですけど(笑)。もし機会があったら今回、吉成さんの絵コンテの清書をやってみたかったんですよね。というのも『ルル子』の時に、雨宮(哲)さんのコンテを清書するという作業をやって、それがすごく楽しかったんです。他人のコンテをなぞるっていうことが、僕にはすごく勉強になった。だから今回も、吉成さんのコンテを清書すれば、もうちょっと吉成さんがどういう画面を作りたいのか、より理解できたかなと……。もちろん、演出をやったらやったで「やっぱり絵がいいな」って、絵に戻るかもしれないんですけど、でも新しくやってみたいことができたのは、今回の収穫でした。

堀剛史

メインアニメーター

地味なシーンを描くことのおもしろさや重要性を見いだすと、この仕事は楽しめる

――メインアニメーターとはどんなカットを担当するお仕事なのでしょうか。

堀 基本的には作監込みで原画を描く仕事です。僕から「このカットをやりたい」ということはほとんどなく、監督や制作から頼まれたシーンを担当することが多かったです。難しいカットよりも、モブ(群衆)が多いとか、無機物が移動するとか……。

――無機物!?

堀 乗り物だったり、水が流れるところだったり、難しくはないけど面倒なカットです。他にも人手が足りなくて困っているところを担当する便利屋みたいな感じでした。

――堀さんはアニメミライ版『LWA』に中堅原画として参加していますね。どんな経緯で参加することになったのでしょうか。

堀 最初は『キルラキル』ですしお(アニメーター)さんに連絡をいただいたんです。すしおさんとはこれまでお仕事を本格的にご一緒したことがなかったんですが、僕が参加した作品をご覧になって『キルラキル』に呼んでくださったんです。結局作業インが遅れて、その間に『LWA』のお話を堤(尚子)プロデューサーから伺いました。

――アニメミライ版『LWA』の現場はいかがでしたか?

堀 アニメミライは若手アニメーター育成プロジェクトということでスタジオ内で作業を完結させないといけない、という決まりがありました。中堅原画は新人原画マンがやり切れずにこぼしたカットを拾わなくてはいけなくて。たくさんこぼれたので、それは大変ではありました。

――監督としての吉成(曜)さんには、どんな印象をお持ちですか?

堀 ものすごく仕事をされる方だし、アニメーターとしてもうまい。作画を修正するときは全部描き直す方が楽だと思うんですが、元の良いところを残してブラッシュアップしてたのはすごいなと思いました。あと、会社にずっといらっしゃいますね。TRIGGERには会社で寝泊まりする人が多く、中には仕事をせずダラダラ寝てるだけの人も居ますが、吉成さんやすしおさんは仕事をこなされていて、心配になるくらいです。

――その後もTRIGGERでお仕事をされていますが、TRIGGERの現場にはどんな印象をお持ちですか?

堀 『キルラキル』の時はスケジュールがこれ以上ない程厳しかったんですが、劇場版ではさらに厳しくて大変でした。でも一番良くない現場は、全員が全くやる気のない現場だと思うんですが、TRIGGERは現場のスタッフの何割かはやる気を維持している。少しでも作品を良くしようとするところは、いいところだと思っています。

――『LWA』がTVシリーズになることになってどんなお気持ちでしたか。

堀 TVシリーズはどうしても制作スケジュールに余裕がなくなるのは仕方がないことですし、クオリティの高いものは作りにくい。ほかのスタジオでも絵描き出身の監督はTVシリーズよりも、劇場版の仕事をしたい人が多い気がします。絵描きの監督である吉成さんが、TVシリーズで満足できるのかな?と思っていました。フタを開けてみたら、第1話の作画インの予定日もオーバーしてしまって、僕自身も何度もスケジュールを守れませんでした……。かなり大変な現場になりました。

――堀さんはロケハンにも行かれているんですよね。

堀 吉成さんたちとイギリスへ行きました。北の方にあるエジンバラには旧市街と新市街があって、旧市街は12世紀ごろの建物が残っているんですね。建物の中はリフォームされているんですけど。天井の高さも道の広さも大きい。日本の建築物とは建物もドアの大きさも違うんです。

――ロケハンの経験が生かせるカットを描くことはありましたか?

堀 そういうカットは僕のところになかなか来ないのですが(笑)。でも町中の風景や歩いている人たちのカットなど、普通に見たらさらっと流れてしまうような情景を丁寧に描くことで、作品も良くなるのかなと思ってるのできちんと描きたかったです。

――そういうカットがしっかりと描かれていると世界の広がりを感じますね。

堀 日常の描写は地味な割にウソがバレやすいから難しいと思うんですが、吉成さんはそういうのをさらさらと描く方なので、絵コンテの段階で背景の建物や地面とキャラクターの対比がある画面を自然に要求してくるんです。吉成さんからすると「何でこれ位の絵をみんな描けないんだろう」と思っていらっしゃるみたいですけど(笑)。出来は満足した物ではないけど、各作画スタッフは時間がない中で可能な範囲でやれることはやったとは思います。

情報量が整理された『LWA』のデザイン

――『LWA』の絵柄は、堀さんにとって描きやすいものですか?

堀 自分は色んな作品に関わってきた方ですが、マンガっぽいキャラクターは意識して描かないとうまく描けません。リアル寄りな作画をする機会が長かったので、たとえばジャンプして着地するカットのときについ物理法則通りに描いてしまいます。軽やかにジャンプをするならば、空中で一瞬停止してふわっと着地するみたいな描き方もありますが、ついリアルな方に寄ってしまう。そこの切り替えが難しいです。あと、吉成さんのキャラクターだけでなく、エフェクトも本作の魅力のひとつだと思っているので、極力合わせていきたいと思っていました。

――今回の『LWA』のキャラクターは描きやすいですか。

堀 吉成さんのキャラクターデザインは、キャラ表(キャラクター設定画)通りに描くだけでうまく見えるし、性格もわかるようになっていると思います。

●ほり・たかふみ／個人制作の短編アニメ『月の夜の話』が文化庁メディア芸術祭優秀賞受賞。アニメ業界に入り、数々の作品に参加、アニメーター・小池健に師事。カートゥーン作品『スティーブン・ユニバース』にも参加

記号がはっきりしているというか。髪の毛にハイライトがなかったり、瞳のディテールをシンプルにしていることで、情報量が整理されているのもいいなと思っています。あと今回は芳垣(祐介)さんの設定が多いんです。キャラクターデザインの点数が一番多いのは芳垣さんかな？　モブ生徒もゴブリン用務員も、先生陣も芳垣さんがお描きになっているし、魔道具カフェの店員も。芳垣さんの絵はうまいし、明るいんです。芳垣さんの絵にも寄せていきたいと思っていました。

――モブのデザインは、カートゥーンテイストが強いですよね。

堀　表情が豊かなキャラクターだと描いていて楽しいですね。カートゥーンは単純なキャラクターデザインでも表情がはっきりとわかるし、その表現の豊かさが魅力的に感じます。僕もカートゥーンを見るようになって、すごく影響を受けました。そもそもカートゥーンを見るようになったのは、劇場版のときにプロデューサーから芳垣さんにカートゥーンの『スティーブン・ユニバース』を作っているレベッカ・シュガーとイアン・ジョーンズ・クオーティをモチーフにモブをデザインしてほしいとリクエストがあったらしく、それを聞いて興味が出て見始めました。そうしたら後日、TRIGGERにレベッカさんたちがいらっしゃって、こちらは勝手に描いてすみませんと謝ったんですが、反対に喜んでると仰ってくれて。海外の作り手の人たちが『LWA』をご覧になっているとは知りませんでした。

――レベッカさんとお会いしていかがでしたか？

堀　皆さん楽しそうに作っているのが印象的でした。日本のアニメ制作と予算の規模が違うので参考にはならない点もあるんですが、カートゥーンもすごく作画が良い回があって、そういうときはストーリーボード(絵コンテ)で大量のラフ原画に近いものを描いているんだそうです。結局、良くするにはたくさん手を動かすしかないんだという当たり前の結論にたどり着いたりもしました。

――今回の『LWA』の堀さんのお仕事で印象に残るものは？

堀　第12話のシャリオの学生時代ですね。(僕の)原画は失敗しているところもあったんですが、無理をお願いして社内の動画の方々にかなりの量を担当していただいたので、絵がきれいで。すごく良かったなと思います。やはり動画がきれいだと見栄えがよくなるんです。第12話の学生時代のシャリオは設定がなかったんですが、第6話で幼い感じのシャリオが登場しているので、そこから成長していることをイメージして少し大人っぽく描いています。

――社内動画の力は大きいんですね。

堀　社内の動画マンは頑張っていると思います。スケジュール的には大変だと思うんですが皆さんは明るくて、そこも見習いたいです。

――激務の中でも、スタッフの皆さんが明るいのはいい現場ですね。

堀　僕だけです、暗いのは……(笑)。

――堀さんが関わった新人アニメーターはいましたか。

堀　石山正修さんの教育係みたいな感じで最初の何話かを見ていました。最初は派手なアクションシーンや目立つシーンばかりを描いていたんですけど、後半は地味なシーンも担当して、苦戦してたっぽいです。落ち着いた……室内の日常の動作は画力がないとなかなか描きにくい上に目立たないからモチベーションが上がらないかもしれませんが、やっておいた方がいいかなと。各話の作画監督からずいぶん直されていたみたいですが、勉強にはなったと思います。この仕事(アニメーターの仕事)は大変な面も多いんですが、考えて工夫しながら描けばその分だけ画面に反映されるし、地味なシーンも描くことの面白さを見いだすと、楽しめると思うんですけどね。

――堀さんは後半はどんなカットを担当されていますか。

堀　第18話は船が出航するシーン、第22話は吉成監督から指定があって、フーリガンがモニターを観て騒ぎ出すシーンからアッコがキューブ(ピクセル魔獣)を追いかけてクロワの元に行く辺りまでです。モブはおろそかにされがちなんですが、こういうカットを丁寧に描くだけで作品全体の質が上がると思うんです。町中にいる人はどういう気持ちでここに立っているんだろうとか、西洋の街並みの雰囲気をどう出そうと考えたりしながら描いてました。芳垣さんの描くモブは、主張が大きいわけではないけど存在感もあって、しかも愛着を感じられるようなキャラになってて、いいなと思ってます。あと最終話も監督からの指定で、アッコたちがホウキで出発するシークエンスとAパートのラスト、あとBパートのミサイルをかわいらしいものに変身させる一連を描きました。僕が担当するカットは原画と作画監督作業も込みなので、上がりをチェックする際に(動画を)直し切れないときは、データ上で直すということもありました。データで直すのは、あまりいいことだとは思わないんですが……。

――堀さんからご覧になって、今回の現場はいかがでしたか。

堀　スケジュールが無い上に演出陣も新人、原画もわりと若手が多い現場なので技術的には誰も満足してないと思いますが、明るいのは良かったです。

――2クールにわたってメインアニメーターを務めてみて、どんな感想をおもちになりますか？

堀　堤さんや制作側からの気遣いでそういう役職にしてくださったのかなと思うんですが、僕の中では「制作、監督からのオーダーは断らない」という意識でメインアニメーターを務めていたつもりです。でも作品全体の底上げに貢献できたとは思ってません。

――今回のTRIGGERスタッフの仕事ぶりはどのように感じましたか。

堀　自分が見ていた範囲ですが、一番仕事をしていたのは吉成さんで、次に仕事をしたのは動画マンだと思います。彼ら彼女たちは深夜まで作業して朝10時に出社していましたからね。演出のスタッフも大塚(雅彦／TRIGGER代表)さんが教えていたとはいえ、いきなりこの現場に投入されて大変だったと思います。よく乗り越えたなと。あと、僕と関わった制作の皆さんはすごく頑張ってくださった。僕が関わった制作は田口(翔一朗)、志太(駿介)、深沢(みづき)、瀬田(光穂)、ですが、彼ら彼女たちは本当に良かったなと思います。それから原画マンでは……山口加奈さんは僕が初めて教えた原画マンなんですが、初原画だった劇場版では良かれと思ってアクションとか、メカとか、エフェクトとかをどんどん割り振って、結果、大変な思いをさせました。今回の最終話では僕の手が回らなかったカットを幾つか引き受けてくれて。丁寧に描いて頂いて助かりました。

――アニメミライで中堅原画として参加した『LWA』もここまで来ました。

堀　『LWA』のような日常の風景を描く作品はまだまだうまく描けないからもっと関わっていきたいなと思います。あと自分は年々、同じようなテイストの原画を描くというか、手クセに陥りがちなので、もう少し吉成さんや今石さんなどうまい人の絵のテイストから吸収したいなと。絵柄だけでなく、タイミングやレイアウトももっと勉強したいです。

Staff Interview

芳垣祐介

デザインワークス

関節が描かれてるわけでもないのに、動きが見える その「説得力」が吉成さんの絵の魅力です。

――最初に、芳垣さんのキャリア的なことを少し伺いたいのですが、GAINAXに入社したのは、今石(洋之)さんと同じタイミングなんですよね。

芳垣　そうですね。入社したのが'94年なので、ちょうど『新世紀エヴァンゲリオン』の準備をしていた頃になります。入社試験のとき、今石さんは僕の後ろに座っていて。試験が終わったあとで「どうでした?」「全然ダメだったね」みたいな話をした記憶があります(笑)。実を言えば、元々はマッドハウスに入りたかったんですよ。

――そうだったんですか!

芳垣　当時、自分から進んで観ていたアニメが『魔界都市〈新宿〉』とか『妖獣都市』だったので、あの作品を作ってる会社に行きたいなと思っていて。ただ、その年は僕が通っていた専門学校に求人が来なかったんです(笑)。で、その時に残っていたのがスタジオジブリとGAINAXだったんですけど、ジブリの方は先に書類を出す必要があって。そのときにはもう応募を締め切っている、と。それで結局、GAINAX一本になってしまったんですが「これはたぶんムリだろう」と思いながら受けてみたら、どうやらその年はあまり人が来なかったらしくて。あとで「人手不足だったから、積極的に採用したんだよ」って話を聞いたんですけど(笑)、ラッキーだったなと。その後は『エヴァ』の影響で求人が殺到するようになるので、うまくスルッと入れた感じだったんですよね。

――吉成さんはすでにGAINAXで働き始めているわけで、芳垣さんや今石さんの先輩にあたるんですよね。

芳垣　そうですね。僕たちが『エヴァ』の動画をやっている時には、すでに原画を描かれていて。会社で顔を合わせているはずなんですけど、実はちゃんと話したことがないんですよ。

――今でもですか!?(笑)

芳垣　今でも(笑)。近くにはいるんですけど、しゃべったことはないと思います。当時から吉成さんは頭ひとつ飛び抜けた印象で。エヴァンゲリオンの機体にしても、頭の中であの複雑な立体を正確に把握していて、なんとなくで描いているところがひとつもない。これはヤバいところに来てしまった、こんな勝負をしてる人たちのところに来てはいけなかった……と、激しく後悔しました(笑)。そのときからずっと「スゴい!」っていう印象は変わらないですね。しかも誰よりもよく働きますし。

――なるほど。『LWA』の話を伺いたいんですが、最初のアニメミライ版では中堅原画というクレジットで参加されていますが、これはどういうポジションだったんでしょうか。

芳垣　元々アニメミライは新人育成のためのプロジェクトなので、ベテランは入らないという話だったんです。ただ、ある程度キャリアがある人が入らないとしんどいかもしれないということになって、それで僕と堀(剛史)さんと米山(舞)さんが入ることになって。できれば僕もお客さんでいたかったんですけど、今石さんやすしおさんは別の仕事(『キルラキル』)で手が離せなかったんですよね。それで、ボーッと座ってた僕に白羽の矢が立ったという感じで。

――吉成さんが監督をやるということに対して、どんなふうに受け止められていましたか?

芳垣　驚きました。やっぱり吉成さんは絵がうまいだけじゃなくて、作品をまるごと――それこそシチュエーションも込みで構想できる人で。あと、ほかの人の絵を見ても「俺の方がうまく描ける」と思ってしまう。そういう人が監督するとなると、相当にストレスなはずなので、きっとやらないだろうと思っていたんです。少なくとも、吉成さん自身と拮抗するくらいうまい人が何人かいないと、監督をやろうとは言わないだろうと。なので、自分から監督をやる――ましてや、新人育成をするということに、これはすごいと思いました。しかも人手が不足しているとなれば、手伝わないわけにはいかないだろうと。

――監督としての働きぶりは、ご覧になっていていかがでしたか?

芳垣　きっと怒ってるんだろうな、と思いながら見てましたね(笑)。制作の後半くらいからは、新人の子たちひとりひとりに「こういう方がいい」とか「ここは何枚くらい入れれば、こういうふうに動くよ」みたいな感じで指導していたので、いい先生だなと。本当はもっと早くやるべきなんでしょうけど(笑)。

――そこから劇場版を経て、今回のシリーズにつながっていくわけですが、芳垣さんもずっと参加されてますよね。

芳垣　そうですね。TVシリーズに入ってからはわりと設定がメインになっちゃったんですけど、面白かったですね。設定といってもモブキャラが中心だったので、およそこれまで描いたことのない発注が来るんです。老若男女はもちろん、あとは化物とか(笑)。どうせ原画も僕が描くことになるんだろうから、設定を作る必要があるのかなと思いながら、描いてました(笑)。

――それでクレジットが「デザインワークス」なわけですね。そもそも最初は「設定をお願いします」という話だったんでしょうか?

芳垣　余力があったら原画もお願いします、みたいな感じでした。もともと半田(修平)さんがメインのキャラクターデザイナーではあるんですけど、た

●よしがき・ゆうすけ／'73年生まれ、神奈川県出身。代々木アニメーション学院を卒業後、GAINAXに入社。設立時よりTRIGGERに所属する。多数のアニメ作品に原画として参加。主な作品に『キルラキル』『電光超人グリッドマン』や『宇宙パトロールルル子』『キズナイーバー』など

ぶん総作画監督的な仕事をすることになるかもしれなくて、そうすると、モブキャラクターの設定まではお願いできないだろう、と。それで化物だったり美術設定、あと町の人の設定は僕がやるのがいいんじゃないか、と。そういうことになっていたみたいです。

――具体的にはどのあたりの設定をやられているんでしょう？　例えば、ゴブリン用務員は芳垣さんですか？

芳垣　そうですね。もともと、吉成さんがラフみたいなものを描いていて、その三面図だったり全身を描き起こすだけなので、ほとんどクリンナップみたいなものですけど。モブキャラクターにしても、あらかじめ吉成さんが描いたスケッチがあったので、そこからパーツを持ってきて膨らませたり、縮ませたり。なので、ほとんど頭を使ってない作業なんですよ（苦笑）。

――いやいや（笑）。

芳垣　僕はこれまで設定をあまりやったことがないので、これでアニメーターさんたちに伝わるのか、よくわからなかったんですよね。手探りの部分も多かったし、これを渡して、はたしてアニメーターの人たちがしっかり形を把握できるんだろうか、と。そのあたり半田さんはササッと描かれるので、それは真似できないなあと思いながら。僕がやるとどうしても、三面図みたいになっちゃうんです。

――例えば、モブキャラクターを描く時のルールみたいなものはあるんですか？『LWA』のモブは統一した美意識があって、ひとつの世界観を表現してるなと思うんですが……。

芳垣　わりと突飛な人がいなければいい、という感じなんじゃないでしょうかね。目立たないおっさんとかおばさんを描けば、だいたいOKというか（笑）。アッコが横にいて「この顔はないだろう」と思わなければ、それでOKだったのかな、とか。そういう意味では僕じゃなくても、あの形にはなったと思うんで、本当ならこれから先の未来がある若手にやってほしい仕事だと思うんですが（笑）、でも描くのは楽しかったです。

今後もこのような作品を作り続けるために

――芳垣さんは第1クールのエンディングも手掛けられていますよね。あれは、どんなふうに作業を進められたんでしょうか？

芳垣　オフショットというか、本編では出てこなかったシチュエーションを描く、というコンセプトで。そのときに、吉成さんから「世界名作劇場のエンディングみたいな感じで！」と言われたんですけど、観てないのでよく分からない（笑）。それで『あらいぐまラスカル』を観て、こういう感じなのかなとか……。吉成さんがまず最初にラフを描かれているんですけど、実際に使われているよりもっとたくさんシチュエーションを描き起こしているんですよ。で、そのなかから吉成さんが「これとこれ」って選んだのが、今の形ですね。だから、これも設定の時と同じで、クリンナップの作業に近かったと思います。

――吉成さんのラフは、どれくらい描き込まれていたんでしょうか？

芳垣　キャラクターの表情だったり配置だったりは、すでにしっかりイメージがありました。服の細かいパーツまではさすがに描かれてないですけど、でも「こういうことだろうな」と捉えられるくらいには描かれていて。

――例えば、船の看板とかも指定があったんですか？

芳垣　いや、それはこっちで調べて描いてますね。水路を走る船がどういうものか分からなかったんで、本とかネットを調べて描いたんですけど、後から吉成さんの美術設定を見つけちゃって（笑）。ヤバい、こっちに寄せなきゃ！って、あとから描き直したりしています。細かい部分で調べ物はしたんですけど、でもそれくらいですかね。

――話を伺っていると、吉成さんが抱えている膨大なビジュアルのアイデアを、クリンナップしていくのが芳垣さんのお仕事だったわけですね。

芳垣　そうですね。半田さんも含めて、みんなそういう役割だったと思います。少なくとも、僕はそういう意識でしたね。僕がどう思うかは、とりあえずどうでもいい、というか。ただ、前半はかなりうまく寄せられてたと思うんですけど、後半に進むにしたがってどんどんメッキが剥がれていった感じはありますね。自分で描きながら「吉成さんっぽくないな！」と思ったり。

――芳垣さんが考える「吉成さんっぽさ」というのは、どこですか？

芳垣　説得力ですね。手なんかでもサラッと――指の関節が描かれてるわけでもないのに、こういうふうに動くんだろうなと推測できる。そういう形というか。齟齬が起こらないような強いフォルムで描かれている。吉成さんの作品に関わるのであれば、そこを目指すべきなんですけど、まあ、なかなかできないですよね（苦笑）。

――そういう強いフォルムが、吉成さんの絵の魅力なわけですね。

芳垣　そうですね。僕はちゃらんぽらんな感じでアニメーターの道に入ってきちゃったんですけど、やっぱり絵がうまくなりたいなと思っていて。で、絵がうまい人というと吉成さんみたいな人なわけで、そういう人が黙々と絵を描いている。その姿を見ていると、これは何回生まれ変わっても、きっと追いつけないだろうな、と（笑）。とりあえずいつかは、ギリギリ近づければいいなと思ったりはしますけど、やっぱりパッと見せて説得力のある絵は強いな、って思いますね。

――今回のお仕事を改めて振り返ってみて、芳垣さんにとってはどんなお仕事になりましたか？

芳垣　やっぱり、作画で参加したかったなというのはありますね。設定の作業自体は、現場で進んでいることとズレがあるので――例えば、半田さんがやっている仕事とかを見ることができないんですよ。もちろん、今、どの話数をやってて、どういうコンテで進んでるかはわかってるんですけど、誰がどの話数をやってて、どんなカットをやっているのか、把握できてない。当事者意識を持てないまま、最後まで走っちゃった感じはありますね。わりと安全圏にいたな、と。自分で原画を描けば、何が正解で何が不正解かわかるんですけど、設定の作業だとそれがよくわからない。さっきお話ししたみたいに設定は、自分が意図したことがアニメーターに伝わらないと失敗なわけですけど、結局それはフィルムになってみないとわからないですからね。こういうふうに取られたんだ、だったらもう一枚、設定の絵を足しておけばよかったな、と思ったりもするし。

――なるほど。

芳垣　こういう作品を作るには、スタジオの体力が必要だな、とも思いましたね。作品自体はシンプルでわかりやすいんですけど、その一方で嘘をつけないアクションも多い。だから、たくさんカットを担当してくれるアニメーターがいないとな、と……。個人的には吉成さんが『LWA』を作り終えて、「これからはひとりで作った方がいいや」と思わないでいてくれたら嬉しいですね。また次も監督をやりたいと言ってくれたらいいな、と。そうしたらまた手伝いたい。……と言いながら、ちゃんとしたのを描くのは「ムリ！」って思っちゃうんですけど（笑）。

三宮昌太

プロップデザイン

細かいものを描いていく日々は これ以上ないほど楽しい仕事でした

――アニメミライ版では若手原画として、劇場版では原画として参加してきましたが、今回のTVシリーズではプロップデザインと話数によっては美術設定も担当されています。

三宮 プロップデザインと美術設定の違いは分からずやっていたので、今言われて初めてそうだったんだと気付きました(笑)。元々アニメミライ版の時から机や瓶といった小物のデザインをやりたいと思って描いていました。メインキャラを描くよりアニメミライ版にはゴミ置き場が出てくるのですが、そういうたくさんの小物があるところを描いたりするのが好きでした。

――アニメミライ版でアッコがシャイニィロッドを見つけるのはゴミがうずたかく積まれた広い空間のゴミ置き場でした。そこの原画を担当されていた。

三宮 デザインや大ラフは吉成(曜)監督で、描き込みは僕です。その時から同期のみんながうまくて、派手な動きをするキャラクターのお芝居は自分じゃなくてもいいかなと思ったんです。むしろ瓶や料理といった細かいものを描くのが好きだったので、その方向を突き詰めようと。パースの勉強にもなるし、特に誰から勧められたわけでもなく、単純に自分からそうするようになりました。

――劇場版ではどんなところを担当していたのでしょうか。

三宮 街の市場に並んでる屋台とかを描いていました。どんな商品がどんなふうに置いてあるのかを考えたりして勝手に楽しんでいました。そう思うと、設定がないところを描くことが多かったから、ディテールを描くようになったのだと思います。

――TVシリーズでプロップデザインを担当するようになったのは?

三宮 最初、吉成さんに「小物を描きたいです」と言ってやらせてもらいました。気が付いたら背景も描くことになっていて、まず最初にルーナノヴァの美術設定をやっていました。美術設定は美峰さんが担当していたのですが、TRIGGERの社内にも設定がいた方がコンセンサスを取りやすいから、ということで僕が担当することになったのだと思います。

――ルーナノヴァの美術設定ではどの辺りを描いたのでしょうか。

三宮 校舎全景や本校舎の中庭の設定がなかったので描きました。校長室や生徒指導室といったところは吉成さんのラフを基に細部を描き足していきました。新月の塔やカフェテリア、教室などは前作にも出ていたので、それをそのまま使ったり、美峰さんが担当していました。

――クレジットでは連名で出てくることが多かった印象ですが、美峰さんとのすみ分けは決まっていましたか?

三宮 決まっていませんでした。僕に最初振られていたものでもスケジュールの関係で美峰さんにやってもらうこともあったので。……思い出しましたが、アッコの部屋は僕がやりました。最初すごく物が多かったんです。アニメミライ版の時に吉成さんがデザインしたものですね。置物とかがみっしり置いてあったんですけど、TVシリーズになって、吉成さんから「物を減らしてほしい」と言われて、物を消していきました。〝吉成さんが描いたものを消す〟ということが僕にはかなり苦しかったです。

――大事なものを消していく感覚ですね。比べると小物の量が全然違います。

三宮 まあでもTVシリーズで毎回描くことを考えるとレイアウトが大変なので。描きにくいものはだいぶ削ってしまいました。アニメミライ版でやったようなゴミ置き場のような空間はTVシリーズでは絶対にできないですね。

――TVシリーズで時間のかかった美術設定は何だったのでしょうか。

三宮 アーシュラの部屋です。設定では本校舎の展望台となっている場所で、劇場版の時に外観だけはできていたので、僕は中を描いていって。最初の方に描きはじめたのですがものすごく時間がかかってしまいました。最初はディズニーシーにある太陽系の模型(「チェインバー・オブ・プラネット」)みたいなものを真ん中に置いてたんですけど、吉成さんに「大変過ぎるからやめよう」と言われてボツに。物を減らして狭くしました。天井のドームを描くのが大変で、展望台を作り終わって以降、筒状や球形の建物がある時は3Dをやっている友達に手伝ってもらい組んでもらってからやることにしました。とにかく正確な円を手描きで描くのに時間を取られてしまって。途中で「時間かかり過ぎて吉成さん気にしているよ」って注意されたのですが、その日帰って寝たら吉成さんに「遅い」と真顔で言われる夢を見まして(笑)。飛び起きて会社に行きました。

――最終的にアーシュラ先生の部屋はどのくらいで完成したのでしょうか。

三宮 3週間くらいです。そんなにかけてはだめなんですが……。机の上の小物もなるべく調べて描いたものの実際画面に映らないことが多くて無駄なことしたなと(笑)。そういうことで言うと、コンスタンツェの工房の乗船所も細部をかなり描き込んだのですが結局映りませんでしたね。この辺りはもっと要領よくできればよかったです。

――他には印象に残っているデザインはありますか?

三宮 ワガンディアの木とノワールロッドですね。ワガンディアの木は『ジャックと豆の木』をイメージしました。宇宙まで伸びているらしいんですけど、登った人は誰もいないと。そういうのを考えながら描いていました。やっぱり植物は描いていて楽しいですね。木の根の方では何本かが集まっていて上の方では一本になる。ノワールロッド

●さんのみや・しょうた／アニメーター。'86年生まれ。GAINAXを経て現在はTRIGGER所属。アニメミライ版をきっかけに美術設定・プロップデザインへの道も歩みはじめる。おもな参加作品は『キルラキル』『悪魔のリドル』など

はシャイニィロッドの左右反転というのが最初から決まっていて、いいものじゃないと思わせるように描いていきました。メカニック系は難しくて、ノワールロッドの溝のデザイン部分は吉成さんが修正で足してくださって、すごくカッコよくしてくれました。

――鎧兜のツノっぽい印象がありますね。

三宮 そうですね。ちょうど玉を目に見立てて描いていたら、コンテを担当した人もそう描いていてうれしかったです。ノワールロッドの下には木の根っこがあって、力を吸い上げて悪用している、と。下の木の根っこと上に機械を置いたのは吉成さんのアイデアで、それを基に描きました。ノワールロッドの周りの壁にヒダのような、タービンのようなものを羅列していますが、これを描くと吉成さんのデザインみたいですよね。これはものすごく大変でした(笑)。

――プロップデザインや美術設定をする際に参考にしたものはありますか？

三宮 吉成さんの画集ですね。僕の世界観というより、吉成さんの世界観を膨らませて入れたかったので、家を出る前に必ず画集を数分眺めてから会社に来ていました。でも描ける気分にはなっても描けるようになるわけではないですね(笑)。

――他に意識したことはありましたか？

三宮 ファンタジーっぽい世界観を広げられたらいいなと。最初にいろんな設定を吉成さんが描いていたんです。キノコとか、〝竜の腰掛け〟のような名前の付いた、平べったい座布団のような木とか。そういうのを見て刺激を受けたので。

――吉成監督のチェックは全体的に厳しかったですか？

三宮 いや、描いたものは結構拾ってくれました。コンスの工房で赤と黒の立ち入り禁止ラインがあるのですが、そういうものを入れてもボツにしないんです。でも吉成さんのやりたいことはたぶん決まっていて、それをできるだけくみ取るようにする。「こういうことですかね？」と聞くと、「いや」とか「こうかなぁ」と返してくれるのでそれを見てくみ取っていきました。

剣の刃の方を持つそれがアッコ

――プロップはどういうふうにデザインを進めていったのでしょうか。

三宮 基になったものの歴史を調べたり、例えばホウキだと手にするキャラクターの性格や生い立ちを調べてからデザインします。フィネラン先生は教師で厳しいですけど、生徒のことを心配しているので、「安全祈願」のお守りが付いているんです。しめ縄みたいなところですね。柄が長くなってるのはもしもの時に生徒を乗せる用です。ホルブルックは何パターンか描いて吉成さんに持っていって、選んでもらいました。校長先生は動かないので座るところにクッションを付けていたのですが描くのに手間がかかるのでなくなりました。ホウキじゃないですけど、クロワのロボット掃除機は隊長機が一体だけいるんです。最初はいなかったのですが、ツノを付けたくて吉成さんに「作っていいですか？」と聞いたらアリになりました。クロワの周りのものは機械なので、魔法っぽくならないように気を付けました。

――流星丸は担当されていないんですね。

三宮 そうですね。僕は合体ホウキや第10話に出てくるシンデレラセットと扇子ハエタタキ、あと言の葉について書かれた本や、SSS、レイラインルーターなどを描きました。あとシャリオが月につけた傷跡。シャイニィロッドとグラントリスケル合体バージョンもデザインしたのですが、デザイン中、吉成さんに「これは何になるんですか？」と聞いたんです。そうしたら「剣かな？」って。でもアッコって刃側を持っていますよね。吉成さんもこう持つと考えてたみたいで、そう考えるとやっぱりアッコってバカだなって(笑)。

――確かにそうですね(笑)。ところで『LWA』で好きなキャラクターは誰ですか？

三宮 ダイアナですね。アニメミライ版の頃からずっと言っています。今回ダイアナの実家であるキャベンディッシュ家も描きたかったのですが、描いたのはユニコーン像だけでした。最初は足を長くスタイリッシュにしたのですが、世界観が違ってしまうので足を短く、頭を大きく直しました。たてがみをダイアナ風に描いたら制作の人に「馬もこんな髪型なんですね」と言われました(笑)。

――ダイアナはどういうところが好きですか。

三宮 最初に描いたからかもしれないですし、こういうキャラが好きなのかもしれません。最初、ダイアナの生い立ちなどは決まっていなかった時に完全にファンの目線で「こういう人じゃないか」ということを考えていたんです。そうしたら半分くらい当たってました。いろいろと考察するのが好きなんですね。最初のパレードにもダイアナっているじゃないですか。

――TVシリーズの第1話冒頭、シャリオのショーをアッコが見ているシーンですね。

三宮 あれ、アニメミライ版の時からいるんです。坂本(勝)くんの担当カットで、僕が「ここにダイアナがいたら絶対おもしろい」と言ったら描いてくれたんです。でも、それがTVシリーズの第1話でも出てきた時には、先の物語を知らなかったので「事故った！」と思って、「やらかしてしまった原因を作ってしまった……！」とものすごく焦りました。ミスじゃなくて、実はシナリオに完全に組み込んでくれていたことが分かった時は本当嬉しかったですね。一番好きなキャラの物語のきっかけを作った、やったぜ！と思いました。この気持ちは言葉で言い表すことはできないですね。

――全話を作り終えて、ご自分の中で達成感はありましたか？

三宮 特殊な立場だったので、邪魔にならないようにとは思っていましたが、どうだったのかな。自分の中だけだったら最高に楽しかったです。これ以上楽しい仕事はないんじゃないかと思うくらい。いろんなセクションの人とも関われたしアフレコもほぼ全部行きましたし、吉成さんともキャラの相談をしながら会話もできるし。

――アニメミライ版からTVシリーズを経て、吉成さんに対する気持ちは変わりましたか？

三宮 いや、変わってないと思います。いまだに吉成さんのところに行くのは躊躇しますから。行く前にまず何を聞くのかメモして、席を立って、座って、を5回くらい繰り返す(笑)。やっぱり自分にとってはいまだに神様です。実力だけでみんなが付いてきてくれるなんて、他に見たことないですから。いるのかもしれないですけど、吉成さん以外で僕は会ったことがないです。

――『LWA』にはどんな思いがありますか？

三宮 同期ですね。アニメミライ版からずっと同期として一緒にやっていた感じです。アニメが描けると思えるようになったのも『LWA』でした。それまでの自分は何を描いてきたのだろう、というくらい、大きく前進させてくれた存在です。同期の人間よりもしかしたらずっと同期意識が強い、そんな大切な作品ですね。こんな作品に今後もかかわれたらと思います。

坪根健太郎

編集

一緒になってもの作りができる人たちと議論しながら取り組んだ日々

――基本的な質問ですが、編集はどのタイミングで行うのでしょうか。

坪根　劇場作品ではアフレコの前にコンテ撮で編集して、ダビング前に再編集をします。このやり方は最近TVでも増えていますね。やろうとするのは若い監督が多いかな。TVシリーズの『LWA』は昔ながらの方法でやりました。サイレントで最初にコンテ撮をTVのフォーマットに沿う尺で編集して、後で声をハメて、画を入れ替えて終わり、というものです。

――『LWA』も同様に？

坪根　画に関しては調整しちゃいましたね(笑)。だってコンテ撮で編集したのに、線撮(撮影や特殊効果が入らない状態で存在する本編映像)の素材に入れ替えたらあからさまに変わったりするんですよ。TRIGGERはやっぱり自由度が高いのか、画の人たちの力が強いのか、全然違う尺で上がってくることがあるから。そういう話数に関してはダビング前のタイミングで微調整します。声もあるし、画も鮮明になってて情報量が一番増えてるから吉成(曜)監督も明確に意見を出しやすいタイミングだと思うんです。そこでディスカッションしつつ調整していきました。

――そもそも今回、『LWA』に参加するようになった経緯はどういうものになるのでしょうか。

坪根　元々は「ブラック★ロックシューター(以下、B★RS)」の時に、当時制作デスクをやっていた堤(尚子)さんと知り合って、その後ですね。電話がかかってきて「こういう企画があってお願いしたいんですけど」と。そこで堤さんがTRIGGERのプロデューサーさんだったんだと知りました。『B★RS』の最初からハキハキしてたし段取りもちゃんとして、すごい人だと思っていたので、迷わず「やるやる！」と。

――当時、編集で意識していたのはどういったことでしたか？

坪根　アニメミライの時は通しで見た時に「これは絶対おもしろい」と思ったんです。ただ、尺はオーバーしていたのでとにかくテンポよくやろうと。ジェットコースターのように、始まったと思ったらあっという間に終わってた、という編集を意識しました。当時は僕も若かったので「うおお！やっちまえ！」という感じで。後々、吉成さんと軽い雑談をした時には「もっと間があっても良かったよね」と話しました。自分の感覚でも行き過ぎたかなとちょうど思っていたので、いい反省材料になりました。

――あのテンポ感も劇場版につながった大きな魅力だと思います。劇場版はいかがでしたか？

坪根　劇場版はアニメミライ版から1年くらい空いて、前回の反省も踏まえてやろう、と思ったのですが、個人的には余裕もなくてあまり積極的に仕事ができなかった印象です。標準的な編集になってると思います。普通に見ている分には気にならないと思うのですが、仕事の進め方としては後悔や反省点が残りました。

――もの作りの段階での課題が見えてきたんですね。

坪根　そう。だから、TVシリーズの時はもっとみんなの意見をちゃんと拾い上げてディスカッションしてやっていこうと思ったんです。具体的に吉成さんと細かく言葉のやりとりをしたわけではないので、どこまで拾い上げられたか分からないですけど、自分のテンポ感ではなくて、2クール25本という大きな枠組みの中で吉成さんがどう見せたいのかということや、あとは若い演出さんにもしっかりと自分の感覚を持ってらっしゃる人も多かったので、できるだけ言葉を交わしていきました。「どうする？」「このテンポで行くつもり？」とか、「吉成さんはどう思ってんの？」とか。「大丈夫、何とかなる」とか。とにかく意識して行きました。特にTVのフォーマットに対して自由度の高い尺でコンテ撮が上がってくるんですよ。めちゃくちゃオーバーしてたり、めちゃくちゃマイナスだったり振り幅が激しい(笑)。一番極端な話数で言うと、スーシィのキノコ回です。

――第8話。今石(洋之)さんコンテ回ですね(笑)。

坪根　セリフのテンポが速過ぎて編集が追いつかない。演出さんにどういうつもりでテンポを作ったのか聞いたら「今石さんのコンテを尊重して」と(笑)。編集さんの中にはセリフを声に出して作業をする人もいるみたいですが、僕は基本心の中で読みつつやるんです。この第8話はどう考えてやっても演出のテンポにセリフが追いつかない。「声出して読んでみて」と演出さんにやらせるとあまりにもセリフが速い。吉成さんに「これでいいの？」と聞くと「うん」。じゃあそうするしかない！という感じで(笑)。

――あははは(笑)。

坪根　アッコがらみの大事なシーンでは第6話や第15話辺りで特殊な空間に行くじゃないですか。そこもタイムシートではテンポがすごく良くて、感情が入らないからとにかく間を足させてくれと言いました。極端に言えば2倍、3倍と間を延ばして、いい雰囲気になるように。元々TRIGGERの画力ならいくら止まってても画はもつんですよ。とはいえこちらはコンテ撮でやってる世界なので、最後は吉成さんの判断です。画の完成形のイメージは吉成さんの中にあるはずだし、その最終的な画がどんなもので上がってくるのか毎回楽しみでした。

アッコの目線で間を作っていく

――間を作ることとは別に、セリフの

●つぼね・けんたろう／REAL-T inc.所属。代表の西山茂に師事し編集技術の多くを学ぶ。主な参加作品は『エロマンガ先生』『刀剣乱舞花丸』『血界戦線』など多数

テンポ感はどのように決めていったのでしょうか。

坪根　基本的に全てをアッコ目線で考えていました。メインはアッコの成長物語。あの子が「この子なら何とかする」と思える間尺や、自由気ままに生きるのを手助けするような間尺をどう作るかですね。前半はワイワイガチャガチャとバカをやるような女の子のイメージが強かったので、そこから始めました。大人に成長するターニングポイントや、後半にちゃんと効いてくるだろうと想定して。とはいえ、物語を深く計算して作るタイプではないので、そこは自分の中にある感覚で、その話数にふさわしい間尺を作っていきました。

――目の前で起きていることの間尺を作っていくんですね。

坪根　そう、だから毎週コンテを読むのが楽しみでした。僕は目の前の話数より先の話数の情報を入れないようにしてるんです。やる話数のコンテしか読まない。最初のお客さんという感覚を大事にしたいので、先回りをしないんです。これは最初から決めてる自分のルールなんです。

――それで第8話のコンテが来たら確かに驚くかもしれませんね(笑)。他に苦労した回はありますか？

坪根　第22話と第24話ですね。どちらもものすごくマイナスで最初に来たんです。マイナスというのは要するにTV放送するための尺に届いてない状態で、どちらも3～4分延ばさないといけなかった。第22話は最後のアーシュラとアッコの回想を膨らませました。絵コンテだと10秒くらいで終わるシーンだったところを無理やり2分くらい膨らませて、それでも足りないから最後は吉成さんと相談して。吉成さんに、どうしても使いたいところをピックアップしてもらって、最初はセリフごと回想シーンを入れたんです。それで最初の編集は終わったんですけど、回想は急いで選んで入れただけだったので、ダビング前に再編集をしました。その時に、吉成さんが「やっぱりセリフは邪魔だから外そう」って。1カ所だけ残して、あとは全部そぎ落として曲と画で勝負。あれはいい判断だったなあと思います。

――第24話はどのような苦労があったのでしょうか？

坪根　やはり後半のアッコとアーシュラが向かい合って会話をするところでしたね。そのシーンではアッコがどこまで大人になったのか、どこまで成長したのかを考えました。でも、急に大人びて変に尺を出すのもバカらしいかもな、と考えて、やっぱりアッコはアッコのままで行こうと思ったんです。だから尺をほとんど足してないですね。TRIGGERさんはテンポがいい人がそろっていて会話のリズムもテンポがいいので大事なシーンも流れそうになってしまうんです。だから普段の会話なら気にしない句読点も「、」なのか「。」なのかを意識して作っていく。小細工なしで、第24話はそういう会話の中の微調整でまとまりました。

――超絶作画の最終話はいかがでしたか？

坪根　TVアニメではオーソドックスなオーバー尺でしたけど、ダビング前で完全に再編集でした(一同笑)。そもそもコンテが上がったのが編集をする前日で。とりあえずアフレコができるように持ってきたテンションだったんですよ。それが線撮に差し替わった途端、画が変わってないのは音楽が流れているところぐらい。それ以外は全部イチから再編集。アクションのところも最初の編集時点では4～5秒で映ってたのが、1～2秒になってたり……ミサイルから逃げ回るところとかは再編集前に呆然としましたね(笑)。それでも最終話だし、アニメミライの最初の頃の感覚で突っ走ってやれりゃいいやって思ってました。演出の宮島（善博）さんや吉成監督と間尺はどこまでいけるのか相談しながらやっていきました。

吉成監督と作品を通じて会話する

――今回若手演出さんも多数参加していましたが、どんな印象でしたか？

坪根　若い人が多かったし、ちゃんと自分の意見を言う演出さんが多かったと思います。たぶん吉成監督があまり言葉に出さない人だから、その分演出さんがこだわりを発揮できたのかもしれないですね。僕も突っぱねることなくトライさせてディスカッションして、いい悪いを経験してもらうようにしました。特に宮島さんはグイグイ来るタイプですよね。嫌いじゃないんですよ、俺(笑)。たまーに堤さんと演出を手掛けた方で意見がぶつかったりして、プロデューサーの堤さんに「それはヤダ！」って言ったり、おもしろい会社だなって思いますね(笑)。『LWA』の作風が成長物語でもあるから、マッチしやすかったのかもしれないですね。若い子たちのアイデアがフィルムに乗っかって。そういう意味では僕も好きにやらせてもらえる作品でした。毎週楽しくできました。こんな作品そうそうないですからね。

――やはり吉成監督の存在感が大きかったのでしょうか。

坪根　やっぱりセンスいいですよね。監督経験は『LWA』シリーズだけですけど、経験値が低い分は演出が前面に立っているし、吉成監督は別のベクトルで作品全体を見ててすごいなと思います。言うことも鋭いんですよ。僕がオープニング映像のつなぎで悩んでいるのを見て、その次のカットの調整を指示した時があったんです。それをやってみると悩んでいたカットも解決して。そういうことはTVシリーズ中によくありました。後は編集ルームでもよく画を描いていましたね。マイナスの話数の時は「この画を入れたい」って何枚かその場で描いて入れ込んだり、ということもしました。これをする人はほとんどいないですけど、吉成さんだからできたのかなと思います。振り返ると、吉成監督とは言葉よりも作品を通じて会話するみたいな関係だったと思っています。

――『LWA』TVシリーズまでを終えて、どんな感想をお持ちですか？

坪根　編集というのはドラマ作りのお手伝いをする重要な仕事だという気持ちが僕の中に強くあるんです。これはアナログ時代のものを見て育ってきたからだと思っています。デジタル化が進んでソフトがあれば誰でも編集できる今、言う通りに編集してもらいたいだけなら僕じゃなくてもいいと思っています。僕は一緒になってもの作りができる人たちと仕事がしたい。そういう意味で『LWA』は本当に楽しかったです。アナログ色の強い作品だと思いますし、最高峰の作り手たちがそろっていましたし、自分はディスカッションしながら自由にやらせてもらいました。特に僕は堤さんのおかげかな。スーパー絵描き集団なのに本当に自由に編集させてもらえたのも、堤さんがいてくれたからなのかもしれません。ただ、最終話でミサイルの上を走るアッコの長尺カットとか、他の話数の「これぞTRIGGER！」といったすごい作画はやっぱりひとコマ残らず使いました。逆にそこを堤さんが「切っちゃいましょうよ～」とか言うので、必死に止めたりしましたね(笑)。本当に素敵な会社だなと思います。

制作部座談会

竹内雅人×志太駿介×田口翔一朗×古川晟×深沢みづき×瀬田光穂

会社結成から6年を経て、みんなが一丸となって作品を作ることができて良かった

――TVシリーズ全25話お疲れ様です。まずは志太さん、竹内さん、瀬田さん「作業が終わった！」と感じた瞬間にはどんなお気持ちでしたか？

志太　第25話のV編（ビデオ編集）が終わったのは朝9時くらいだったんですが、僕は第20話で完全に燃え尽きていたので、終わった時には冷静に受け止めていましたね。

竹内　僕は社内に残って、V編会場からのリテイクカットの対応をしていました。毎話数、V編会場での最後の作業が終わると、堤（尚子）さんから制作部のLINEグループに「終わりました」と連絡が入るんですが、この時は制作部みんなから「お疲れ様」と返事が戻ってきて、「あ、全員起きて待っていたんだな」と、嬉しくなりました。

瀬田　私もLINE上で様子を追っていました。何かお力になれたらとV編会場へ向かおうかと思うくらいでした。

古川　僕は設定制作なので、作業的には第25話の前半までが忙しくて。その後はプツッと忙しさがなくなったので。軽い虚無感を味わっていました。

竹内　古川くんには今回、初めて設定制作を担当してもらいました。オリジナル作品で物量の多い中、脚本もしっかり読み込んで、最後までやりきってくれました。現場の芳垣（祐介）さんや半田（修平）さんからの信頼も厚く、すごく助かりました。

古川　ありがとうございます（笑）。

田口　僕はシリーズが全然終わった気がしないまま、気が付いたら次の作品が動き始めていました（笑）。

竹内　田口くんは志太くんと同じく前作品までの経験もあり、自分がほぼノータッチで頼れるチームメイトでした。重い話数ばかりを担当してもらって……本当にありがとう。

深沢　私は最後に担当したのが第22話なのですが、いまだに終わった実感がわいていないんです。この第22話は、アッコに辛い事実が突きつけられて終わるので心に引っかかっていて。

――今回の『LWA』の制作部の皆さんが意識していたことは何ですか？

竹内　制作進行は膨大な数のカットや素材、その回に携わる多くのスタッフが同時に作業を進めている制作過程のなかで、自分の担当している話数でいっぱいいっぱいですし、それでも一番に良くしたいと思うものですが、今回意識したことはとにかく「話数の垣根を越えて作品全体をみる」ことでした。たとえば定期的に制作部みんなで集まって、このアニメーターさんにはこの回のどのカットをお願いするか、みんなで相談して共有して、進めていくようにしていました。各部署のスタッフさんたちからも「『LWA』の制作部はまとまっているね」とお褒め頂けたことがあり、我ながら本当に誇らしく、良いチームになったなと思います。

田口　他の制作会社の話を聞くと早い者勝ちかのごとく、社内でもアニメーターを取り合ってしまうことがあるようで。ですが今回は社内はもちろん、社外でうまいアニメーターさんを自分の担当話数以外にも紹介したり、紹介してもらったりして。全員でシリーズを作っていけたと思います。

志太　TRIGGERでは久しぶりの2クール作品で、僕は今まで1クール作品しかやったことがなかったので、単純に作業量は2倍なのでなるべく早めに作っていかないといけないなと意識していました。それとアニメミライ版の頃、新人原画だったアニメーターの方々が、キャラクターデザインや作監さんになって、ご一緒できることに光栄と思いつつも緊張していましたね。

深沢　私は社外のアニメーターさんにお声がけをした時、自分の話数のタイミングが合わなかったとしても別の話数を紹介するということができて。シリーズ単位でスムーズに仕事をお願いできたのは良かったなと思います。

――古川さんは皆さんと役割が少し違いますが、どんなことを意識していましたか？

古川　本編のアニメーターさんにご迷惑をおかけしないようにと…なんせ最終話まで新しい設定がある作品でしたので……。ただ、三宮（昌太）さんや、芳垣（祐介）さんは本編の原画作業というよりは設定作業を優先して頂いたので、やりやすかったです。

――瀬田さんは今回初めてアニメのお仕事に関わることになったわけですが、現場はいかがでしたか。

竹内　瀬田さんは今年（'17年4月）入社予定だったのですが、諸事情で急遽'16年12月に『LWA』の現場に来てもらったんです。

瀬田　そうなんです……。でも皆さんが仰っているように制作部でシリーズ全体を回しているな、という印象でした。自分の担当話数以外の情報も細かく共有し把握するんです。孤独を感じない現場だったなと思います。

――『LWA』はエンターテインメント業界がモチーフの物語と言われています。共感したところはありますか？

竹内　たとえば『LWA』のキャラだと、堀（剛史）さんはシャリオです。現場は制作もアニメーターも若いスタッフが多いので、堀さんが描かれる原画に皆うっとりでした。第13話で走っている馬をカメラが回り込むカットがありますが、馬の走りだけでも相当な難易度のものを、恐ろしいスピードで上げて、しかもうまい。堀さんに魅せられているアニメーターはたくさんいました。

田口　社内に憧れのアニメーターがいるのはすごいことですね。なかでも僕が印象的だったのは「坂本（勝）さんが関わっているなら自分も参加したい！」というアニメーターさんが多かったことです。坂本さんもシャリオ的存在なんだなと感じました。

志太　僕は「言の葉」が印象的でしたね。

●たけうち・まさと／制作デスク。TRIGGER結成時から制作進行として活躍。「キズナイーバー」で制作デスクに就任。本作でも制作デスクとして現場を回す

●しだ・しゅんすけ／制作進行。『LWA』は劇場版から製作協力として参加。『キズナイーバー』で制作進行。本作では2、6（補佐）、11、20、25話の制作進行を担当

●たぐち・しょういちろう／制作進行。『SEX and VIOLENCE with MACHSPEED』『電光超人グリッドマン』で制作担当。本作では1、4（補佐）、8、17、24話の制作進行を担当

●ふるかわ・あきら／設定制作。『LWA』は劇場版から製作協力として参加。本作で初めて制作設定を担当

●ふかざわ・みづき／制作進行。本作ではじめて制作進行として参加。1（補佐）、4、13、22話の制作進行を担当

●せた・みつほ／制作進行。18話の制作進行を担当

映像を作りたいと思ってアニメの業界に入ったことがひとつ目の言の葉「目指せ理想の場所へ」だったり、制作過程は二つ目の言の葉「夢見たものが手に入るんじゃない、一歩ずつ積み重ねたものが手に入るのだ」にぴったりだなと。僕は一本仕事が終わった時に必ずお世話になった方々に「ありがとうございます」と挨拶することを大切にしているんですが、それは六つ目の言の葉「ありがとう」と同じだなとか。「言の葉」はモノ作りで大切なことを言っているんだろうなと思っていました。

深沢 アッコは堤さんかなと思いました。堤さんもパワフルですから。第16話で雪男をアッコが励ましつつ、何回も「リテイク、やり直し!」と言っているシーンは、クリエイターと制作の姿に似てると思ってます。

古川 僕は『LWA』とアニメーション業界を重ねるという考えはありませんでした。良くも悪くも、僕は作品に入れ込まず、仕事として捉えていました。

瀬田 私は、いち観客の立場でこれまで『LWA』を観ていて、シャリオショーはアニメだな、と思いました。シャリオショーはアニメーションの持っている想像力の象徴であり、紙一枚で生み出せる魔法だと思いました。私がTRIGGERに入ったのは、舛本(和也)さんが書かれた『アニメを仕事に!』という本を読んだからなのですが、そこに「アニメは紙に絵を一枚一枚描くアナログな作業。だから、可能性は無限なんだ」という一節があったんです。あの言葉を体現しているのがシャリオショーであり、『LWA』だなと。アニメという魔法がここから生まれているんだなと思っていました。

一同 いいこと言うなあ(笑)。

総力戦の中で生まれた一生忘れないカットナンバー

——ご自身のお仕事で印象に残っていることをお教えください。

田口 僕らの仕事は作品と一緒にいる時間が長いんですね。制作という仕事はクリエイターの時間に合わせて動くので、作品に関わる時間がおのずと長くなる。プライベートの時間も減るし、友だち付き合いも少なくなるんですが、担当した第8話は評判が良く、それだけの時間を費やして作ったことが報われた気がして、すごく嬉しかったです。

志太 印象に残っているのは、金子(雄人)さんとダイアナです。第2話は金子さんの作監回で、ダイアナがフィーチャーされる回。それでダイアナが好きになって「第20話のダイアナ回を担当したい!」と、竹内さんにお願いしたんです。第20話がちょうど自分が制作進行を担当して10本目で。その話数で金子さんが30~40カットぐらい描いてくださったんです。あと第25話はTRIGGERの全力を注ぎ込んだお祭り回だったので楽しかったです。堀さん、芳垣さんだけで100カット近く担当してくださって。若手の人たちを圧倒する先輩の力を感じましたし、金子さんが担当してくれたCut266を僕は一生忘れないと思います。18秒のカットだったんですが、金子さんひとりで終わらないので15人くらいアニメーターさんに手伝ってもらって描き切ったんです。

竹内 Cut266の作画作業が終わって返ってきた素材をちょうど僕が受け取ったんですが、厚みに驚いて、制作部のLINEグループに写真をアップしました(笑)。

深沢 私はやはり第13話ですね。アッコが初めて人前で魔法をエンターテインメントとして披露する、アッコの挫折と成長がある大事な回だったので担当させてもらえて嬉しかったです。実は私は第4話のV編が終わった後、会社に来られなくなってしまって、「この先も続けていけるのかな」と考えていました。そんなもやもやしているときに、第13話の絵コンテを読んでやっぱりやってみたいと前向きに思えるようになって、周りの方にはご迷惑おかけしましたが、この話数のおかげで最後まで続けることができたと思っています。TRIGGERに入る前にいちファンとして映画館で観た劇場版に重なるエピソードに、携わることができて嬉しかったです。

古川 第25話のエピローグのシーンに出てくる『ナイトフォール』366巻の表紙が新作なんです。1カットしか出てこないんですけど(笑)。第25話のラストは時間が経っているということもありますし、アナベルがロッテと出会ってから執筆した『ナイトフォール』を出した方がいいよなと思ったんで、芳垣さんに表紙を描いて頂いたんです。それが『LWA』で芳垣さんにお願いした最後のデザイン作業でした。

瀬田 私は第18話しか担当していないのですが船あり、ロボットあり、第18話しか出てこない設定が多くて、変形シーンやグランシャリオン、口上のあたりが絵コンテとまったく違ってしまっていて、新人としては見通しが立たない。すごく不安だったんですが作打ち(作画打ち合わせ)も10分ぐらいで終わってしまったんです。皆さん「これが一番いい」という共通認識があって、阿吽の呼吸で出来上がっていくのを目の前で見てすごかったですね。実際に上がってきたら、ある意味でTRIGGER作品と言われてほっとしました。

——最後に今後生かしていきたいことがあれば、お聞かせください。

竹内 設立時から堤さんとこの制作部を作ってきました。6年経って、僕らのチームが、組織が、ひとつになって、堤さんが愛するこの『LWA』という作品を世に送り出すことができたこと、本当に嬉しく、誇りに思います。堤さんがどれほどこの作品を愛していたかみんな知っていたから、大変な時も頑張ってこれたんだと思います。この経験を、チームワークを、これからのTRIGGERに生かしていきたいです。

田口 こういうことを言うのはすごく恥ずかしいんですが、仲間や同期の大切さを知りました。僕が入社した時から残っている制作メンバーは竹内さんと志太だけなんです。特に志太とは『ニンジャスレイヤー フロムアニメイシヨン』『キズナイーバー』と一緒に作って、ご飯を食べながらいろんな話をしました。愚痴れる仲間は大切だなと実感しました(笑)。今後は、後輩たちのためにも、そんな仲間ができるような環境作りをしたいなと思っています。

志太 2クールをやりこなしたことで、制作としてひとり立ちできたんだと思います。これから制作部も大きくなっていくので、クリエイターの人たちともっと渡り合えるようになっていきたいなと思っています。

古川 今回は吉成さんが直接描いてしまうという力技のおかげで乗り越えられたところがあったので、次からは打ち合わせの精度を上げていきたいです。監督に甘えないで、監督がやりたいことを引き出していきたいと思います。

深沢 『LWA』で初めて制作の仕事をさせていただいたので、まだまだ至らないところがたくさんあったし、ラッシュの際に的確なリテイクを出すためにも、仕上げや撮影、編集等の仕事についても勉強したいと思いました。

瀬田 今回、竹内さん、田口さん、志太さんの仕事ぶりが最も勉強になりました。このお三方に近づくというのが、私の今の野心です。お三方に近づきつつ、お三方の負担を減らしていきたいと思っています。

一同 おおお(拍手)。

竹内 さっきのもそうだけど、言うことを考えてきたでしょ。

一同 (笑)

作画監督座談会

五十嵐海×石毛理恵×斉藤健吾×杉本ミッシェル×田村瑛美×中村真由美

『LWA』はもっと早くみんなに見て欲しいと思えるカットがたくさんある作品

――『LWA』2クールの作業お疲れ様でした。第25話の制作が終わったときのお気持ちはいかがでしたか？

石毛　最後は私たち2人（斉藤と石毛）と竹内（雅人）さんが（スタジオに）いましたよね。

斉藤　最後の最後までデジタルでリテイクの手伝いをして。

石毛　明けて次の日に竹内さんから「終わったよ」っていうメールが届いて。

斉藤　作品をつくっているときは、終わったあとにやりたいことをいろいろ考えていたはずなのに。終わった瞬間に全部忘れちゃって……「明日から何しよう」と真っ白になっちゃいました。

石毛　私も終わってしまって、何をしたらいいのか分からなくなりました。

――五十嵐さん、杉本さん、中村さん、田村さんはどんなお気持ちでしたか？

五十嵐　いや、とくに。

斉藤　五十嵐くんは仙人みたいな人なので、そういう煩悩はないんです。

五十嵐　違うんですよ。もう次の仕事に入っているので、仕事と仕事の境界に〝まろみ〟があるというか……。

杉本　自分はさっさと（自分のカットを）終わらせて家に帰っていました。

中村　私も終わって、だいぶ抜け殻に。終わった直後はあまり記憶がないです。

田村　私は作業を終えて、家でそのメールを見て。「ああ良かったな」と。第25話は原画しかやっていないですし、すぐに次の作品があったので「終わった！」という感じはあまりないです。

――劇場版にも参加されていた方も多いと思いますが、『LWA』がTVシリーズになることを知ったときにどんな印象がありましたか？

五十嵐　「そうか」って。不安と「やるか」という気持ちが半々でしたね。

中村　TVシリーズは、自分ができることをコンスタントに見定める力が必要なのかなと思っていたんで。大変だろうなと思いつつ、できることをやっていくという感じでした。

石毛　私は劇場版の時原画1年目だったのもあって、でもその頃の記憶は黒歴史みたいになっているので、TVシリーズになると聞いたときはビビっちゃいましたね。ちょっとでも前より良くなりたいと思っていたので、自分なりの目標を立ててやろうと思いました。

田村　私は……どう思っていたのか、あまり覚えていないんです。

斉藤　俺とミッシェルは劇場版をやっていないんだよね。主に『ニンジャスレイヤー フロムアニメイシヨン（以下、ニンスレ）』をやっていたんで。最後に2原（第二原画）を手伝ったくらい。だから、「あんな大変なのをTVでやんのか、マジか！」と思っていました。

杉本　僕は……『LWA』はアニメらしい絵柄ですし、TVシリーズにも合っていると思いました。

五十嵐　金田（伊功）ではなくジブリっていう話はしなくていいんですか？

――『LWA』は『ニンスレ』と作画のスタイルが違うということですか？

杉本　その……『LWA』でも（金田テイストを）入れようと思ったんけど、あまりうまくいかなかったんです。

田村　第6話でちょっとやろうとしていましたよね？

杉本　厳しかった……。『LWA』は自分の好き勝手にはやりにくい作品なんだなって思いました（笑）。

――斉藤さんはどうでしたか？

斉藤　ホウキに乗っていると、髪の毛がなびいたり、エフェクトが絡んできたり1カットに入っているアクションが多いんです。作業量が多い（笑）。

田村　私はアクションをあまりやっていなくて、作画監督の担当も室内で普通の会話をしているところが多いんですけど、美術設定が難しいデザインなんです。カットに合わせるのが大変でしたね。廊下は縮尺が分かりにくいですし。

五十嵐　広さが難しいんですよね。

田村　描いている人によって、廊下が広くなったり、狭くなったりする。

石毛　食堂も大変でしたね。

田村　デザインが複雑で……（笑）。

――今回は総作画監督制度を敷かず、各話ごとの作画監督が絵を見るかたちだったと思います。それは皆さんにとってどんな印象がありましたか。

中村　ラッシュ（未完成映像）のチェックをするときに「（作画監督の担当）パートの分かれ目で絵が変わるね」と言われました（笑）

斉藤　第3話は特にそうだった。いろいろなテイストの絵が入り乱れる感じがあったなと思います。

本作を通じて知った作画の可能性

――『LWA』はエンターテインメント業界をモチーフにしていると言われています。共感したところはありますか。

斉藤　TRIGGER自体が業界を良くしようとしてるなと感じました。『LWA』では2原の単価が高めに設定されていたり、新人に優しいなと。『LWA』の物語だけでなく、いろいろな一面でアニメ業界に踏み込んでいこうとしているんだなと思いました。

中村　私は学生の頃にアニメミライ版を劇場で観させていただいて。今『LWA』に関わることができて……。

斉藤　マジで!?　嘘っ！

中村　本当なんですよ。大学生の頃にアニメミライ版を観たんです。

石毛　私も学生の頃に観ました。

一同　おお～っ（笑）。

中村　その頃のことを思うと、すごいところまで来たなと思って。アッコにすごく感情移入していました。

●いからし・かい／作画監督、アニメーター。劇場版では原画として参加。本作では3、11、12（補佐）、17、18（補佐）、25話で作画監督を担当

●いしげ・りえ／作画監督、アニメーター。劇場版に原画として参加。本作では5（総作画監督補佐）、9（総作画監督補佐）、12（補佐）、17、18（補佐）、22、25話で作画監督を担当

●さいとう・けんご／作画監督、アニメーター。本作では2、3、4（補佐）、6（補佐）、7（補佐）、8（補佐）、9（レイアウト監修）、12（補佐）、13（補佐）、18（補佐）、20（補佐）、22（補佐）、24（補佐）、25話で作画監督を歴任

●すぎもと・みっしぇる／作画監督、アニメーター。劇場版に2原として参加。本作では6（補佐）、12、17、18（補佐）、24話で作画監督を担当

●たむら・えみ／作画監督、アニメーター。劇場版では原画として参加。本作では6、12、18、21（総作画監督補佐）、23（総作画監督補佐）、24話で作画監督を担当

●なかむら・まゆみ／作画監督、アニメーター。劇場版に2原、動画として参加。本作では4（補佐）10（総作画監督補佐）、11、12（補佐）、16（総作画監督補佐）、20、24話で作画監督を担当

石毛　学生の頃に『LWA』を見た時はアニメ業界のことは深く知らなかったんですけど、TVシリーズで参加して、より濃くテーマを感じました。

杉本　僕は……『LWA』みたいな線の少ないアニメらしいアニメがもっと作られるといいなと思いましたね。

――皆さんのお仕事で印象に残っているものがあればお聞かせください。

斉藤　第20話のダイアナとアッコのカットは「早くみんなに見てほしい」と思っていました。ダイアナがアッコに手を差し伸べて「アッコ、一緒に行きましょう」という。「うわっめっちゃいいな」って。

石毛　斉藤さんは作監としてほとんどの話数に参加しているんです。スーパー助っ人なんですよ。作画監督「補佐」というクレジットになっているときもあるんですけど……。

中村　「補佐」じゃないですよね。作画監督の仕事をされていました。

石毛　ホントに！　斉藤さんいなかったら『LWA』は終わってないかもしれない……！(笑)

五十嵐　そこだよ！(笑)

斉藤　……(照)。

――斉藤さんはほとんどの話数にクレジットされていますね。どんなカットを主に担当していたんですか。

斉藤　まあ、そうですね。例えば第2話を終わって、第2話のスタッフさんが少し休みを取る中で、僕の手元には第3話の原画が積まれるという。

石毛　わんこそば状態ですよね、常に。

斉藤　基本は各話の作監からこぼれたカットを担当するという感じでした。五十嵐くんが作監に入っていると、アクション系は五十嵐くんが担当してくれるので。僕は止め絵をやるみたいな感じの役割分担がありましたね。

石毛　斉藤さんはハイブリッドだから(笑)。

中村　何でもできるから(笑)。

――田村さんの印象に残っている仕事は何ですか？

田村　仕事をこなしていくうちに、レイアウトを描くのが自分でもうまくなってきたかなと思えるようになったことですかね。第18話でコンスに追い出されたアッコが、学校の廊下でアマンダたちと会った時に、廊下の俯瞰のカットがあるんですけど、あれをカッコよく描けたんです(笑)。あれは堤(尚子)さんにも「カッコいい」とほめられて嬉しかったですね。ただ、あのカットをカッコよく描いてもあまり本編と直接は関係ないんですけど。

五十嵐　カッコよかった。

田村　ありがとうございます。なんか妙にアレは褒められました。

――中村さんはどうですか。

中村　第20話です。『LWA』はパンツを見せない作品なんですけど、ダイアナが石を置くカットで、うまいことパンツが見えそうで見えないカットにできて。ラッシュのときに、男性陣から「これはいいカットだ」と褒めてもらえたのが嬉しかったです。

――ギリギリカット(笑)。

中村　コマ送りをしても絶対に見えないんですけど、ふとももフェチの感じも出せたみたいな感じがあって。あ、どうもすみません！(笑)。

――杉本さんの印象に残っている話は。

杉本　んー……。作監回ではないんですけど、第8話のアッコが車に乗っているところが一番ふざけられたなって。

――第24話はどうでしたか？

杉本　佐藤(利幸)さんのカットがすごかったです。すごく重いカットだったんですが、キャラもしっかり合わせて、原画をほとんどご自身で担当してくださって。自分もあんな風に描けたらなと思いました。

――石毛さんはどうでしょう？

石毛　第17話がすごく印象に残っています。それまではグロス話数(社外のスタジオが制作請負する話数)の担当だったから、やっと社内のスタッフと合流できるのが嬉しくて。しかも、みんなすごくいい上がりばかりだったので、楽しく仕事できました。落ち込んだりするのも含めて、第17話は一番充実していたと思います。あとネズミのカットはすごく楽しかったです！

――五十嵐さんの印象に残っているお仕事はどこですか？

五十嵐　自分は、自分のやりたいことと方向性が噛み合わないなと思いながらやっていたんです。でも、自分にできることをやるしかないと思って、頑張っていたんですけど。でも……第25話の作画監督をやる時に、自分を出さずに描いたら、キャラが(設定に)似たんですよ。じゃあ、今までの自分の仕事は何だったのか？と思ったりして。……自分というものにこだわっている場合じゃなかったんだなと。

斉藤　悟ってる。仙人だね(笑)。

五十嵐　最後に気づいてしまった。

――では、第25話が一番満足がいったお仕事になったわけですね。

五十嵐　納得感は一番高かったような気がします。アクションについては良かったのかどうか分かりませんが。

石毛　第17話は五十嵐くんが入ってより良くなってたよね！　第3話のときも演出の篠原(啓輔)さんが「五十嵐くんが修正したカットは全部カッコよくなるからありがたい！」と言っていました。

五十嵐　ああ、よかったです。

石毛　原画さんの作業量が増えていても画面が良くなれば！(笑)

五十嵐　あ、このタイミングで言っておきたいことなんですが……芳垣(祐介)さん、ありがとうございます！

中村　芳垣さんは毎回すごかったです。

田村　どうもありがとうございました。

――今回のTVシリーズで得たものや、次の作品で活かしたいものがあればぜひお聞かせください。

石毛　打たれ弱さが克服できた気がします。今後の作品ではあまり落ち込まないで、前向きにポジティブにやっていけるかなと。

杉本　うーん。自分は反省点が多いので。次はもっと速く走りたいですね。

斉藤　それ、自転車のこと？(笑)　ミッシェルは自転車のことばかり考えているんです。

中村　私はインナーマッスルを鍛えようと思いましたね(笑)。極限の状態でも安定した絵を描けるようにしたいなと。吉成さんはそれができる人なんです。すぐには届かないかもしれないですけど、ちょっとずつ鍛えておかないといけないなと思っています。

田村　もっと原画を描きたかったです。『LWA』は原画が楽しい作品なので。

斉藤　僕は、もっといっぱい仕事できるようになりたいと思いました。

石毛　どこまでいくんですか！(笑)

斉藤　まだ甘えがあるなと思うところが実際あるんです。本当は第25話のラッシュで出し切って、泣くぐらいになりたかったんですけど。もっともっと出し切れるようになりたいです。

五十嵐　僕はもっと脊髄と脳みそを存分に扱えるようになればいいなと思っています。これまでは脊髄反射だけで描いてきたような気がしていて。もっと脳みそを使って描きたいなと。

斉藤　五十嵐くんはそのままでいいよ。

五十嵐　違うんですよ。脊髄だけ描くのは疲れるんです(笑)。今後は体力と反射神経がいい塩梅で作用して描けるようになりたいですね。

演出座談会

宮島善博×中園真登×佐竹秀幸×下平佑一

今作で得た演出としての目標 そして業界の未来

――TVシリーズ全25話お疲れ様です。皆さんの「作業が終わった！」と思った瞬間はいつですか？

下平　僕の最後の担当話数は第18話だったので、第25話はお手伝いで。

宮島　がっつり付き合ってもらいましたけどね（笑）。

下平　V編（ビデオ編集）が終わったのは朝9時くらいだったんですが、終わったが実感なかったですね。

宮島　徹夜明けでくらくらしていたし、第25話は画面がピカピカしているから映像を見ていても辛くて。ギリギリまで直していて、最後に吉成（曜）さんからオッケーをもらっても実感がありませんでした。スタジオで吉成さんに「大丈夫ですかねえ？」と聞いたら、「眠くてわからん」って言われて（笑）。

中園　僕は第24話ですね。V編の日にやりきれなかったんです。撮影の取りこぼしが数カットあって。そこから納品まで3日くらいスケジュールを延ばしてしまった。制作進行の田口（翔一朗）くんと「煮え切らないね」と言っていて不完全燃焼感がありました。

宮島　最終話一話前の宿命だね。でも、お話的には一番いいところだよね。第25話は大暴れだけだから（笑）。

佐竹　僕は担当的には第22話が最後だったんですけど、第25話も坂本（勝）さんの2原（第二原画）や半田（修平）さんのリテイクの手伝いをしていて。坂本さんのレイアウトはいいので勉強になって。最後に初心に帰れた気分でした。

宮島　何だかんだ言ってみんな最後まで一緒に作業をしていて。演出陣はチーム感あるなって思いました。

――皆さんは、ほぼ同期ですか？

中園　年齢もほぼ同年代で、業界に入った時期は大体同じですね。

宮島　オレは'12年から。

中園　自分もそれくらいから。

下平　オレもほぼ同じです。

佐竹　僕は'14年から。

――皆さんにとって演出の師匠はどなたなんですか？

宮島　みんな大塚（雅彦）さん（TRIGGER代表）に教えてもらっていますね。

中園　そうですね。大塚さんの教えからスタートしてる感じですね。

佐竹　大塚さんの演出講座を受けたことがあります。僕はTRIGGER所属じゃないんですが、『キズナイーバー』のグロス話数で演出をして。今回も竹内（雅人）さん（制作デスク）が僕を呼んでくださったんです。

下平　僕は大塚さんにはよく怒られているので、早く認められたいなという気持ちはありますね。

――今回、皆さんの担当話数はどのように決まったんですか？

宮島　基本はローテーションですね。第1話と第25話は担当させてほしいと駄々をこねたんですけど（笑）。オレがTRIGGERに入って最初に関わったのが『LWA』（アニメミライ版／進行補佐）だったので思い入れがあったので、やるならオレしかいないだろって。1話は『キズナイーバー』の最終話のときに堀（剛史）さんと賀川（愛）さんと打ち合わせをしたから……1年前か。

中園　自分の現場入りは順序的に3番目でしたが、第2話の担当からスタートしました。その後はローテーションで。

下平　僕は第4話からですね。ロッテ回で話数の雰囲気がこれまでの『LWA』とは違ったので大変でした。

宮島　下平は劇場版のときから「コンスタンツェが好き」って言っていたから、オレが担当するはずだったコンス回（第18話）とダイアナ回（第20話）を交換したんですよ。

――コンス……お好きなんですか？

下平　……かわいいですよね（笑）。でも第18話はすごく大変でした。

宮島　みんなが本当にやりたいのは、第18話なんじゃないかって（笑）。下平は最後にコンスをしっかり笑わせたんですよ。オレにはあれはできない。

下平　がっつり笑わせちゃいました。

宮島　評判も良かったし、第18話をお願いして良かったなと。

――佐竹さんもローテで参加ですか？

佐竹　僕が参加したら既に第2話と第3話が動いていたので、まず第2話の原画をやったんです（佐竹は原画としても参加）。

中園　その原画の上がりがすごく良くて。ありがとうございます！

佐竹　（笑）。そのあと第7話に参加したら、雨宮（哲）さんの絵コンテで。すごく面白いけど、その面白さを表現しきれるか不安だな、と。そうしたら、すしおさんが後半の60カットぐらいを担当してくださったんです。あの話数が面白いのは雨宮さんとすしおさんの力が大きいです。

TRIGGERの強みのひとつ"作画力"

――皆さんの印象に残っているお仕事を教えてください。

宮島　割とうまくいったところって思い出せないんです。初めて制作進行をした時に原画を始めた（杉本）ミッシェルが活躍したり、進行時代にお世話になった原画マンと『LWA』で仕事ができたのは嬉しかったですね。

中園　僕も制作進行の頃から清水（麻未）さんにお仕事をお願いしていたんですが、『LWA』では社内に入ってずっと仕事をしてくださった。それはすごく感慨深かったですね。

下平　第11話のアフレコの時に、堀江美都子さんがいらしたのが印象に残っていますね。吉成さんと大塚さんがすごく興奮していて。すごいなと。あと第18話の演出打ち合わせのときに、ロボ（グランシャリオン）の必殺技を出すで。

●みやじま・よしひろ／演出。アニメミライ版『LWA』で進行補佐、『異能バトルは日常系のなかで』　にて演出デビュー。『LWA』ではOP1、OP2、1、6、12、20、25話を演出

●なかぞの・まさと／演出。制作進行から『キズナイーバー』で演出補佐。本格的な演出デビューは今回のTVシリーズ版『LWA』から。『LWA』ではOP2、2、8、14、24話を担当

●さたけ・ひでゆき／アニメーター、演出。Be Loop所属。『ハッカドール』で演出デビュー。『キズナイーバー』などで活躍。『LWA』では7、13、22話を担当

●しもだいら・ゆういち／演出。劇場版『LWA』ではプロダクションマネージメント、『キズナイーバー』『宇宙パトロールルル子』で演出（補佐）に。『LWA』では4、11、18話を担当

シーンとかアイデアを採用してもらったのは嬉しかったです。

佐竹 僕の印象に残っているのは……ああ、第7話の口パクですね。少し余裕があったので、口パクを2コマ、3コマと1音1音に合わせようとしていました。うまくかみ合ったときは楽しくてクセになりましたね。すしおさんは口パクのパターンにひとつ特徴的な形のものをプラスしていました。そうするとよりしゃべっている感じにみえる。すごく勉強になりました。

中園 第7話のできが良かったので、僕は第8話が不安になっちゃって。

佐竹 でも僕は第8話を観て、負けた！（処理演出として）と思いましたよ（笑）。

中園 今石（洋之）さんの絵コンテが異常なテンションなんです。『宇宙パトロールルル子』の直後だったからかもしれないんですけど、テンポがすごく速くて。セリフを全部早口で話さないといけない。ですので、カッティングのときに編集の坪根さんから「大丈夫なの？」って言われてしまいました。声優さんたちがいい感じに声当ててくれたので良かったです。

宮島 今石さんの絵コンテはすごいよね。声優さんも早口で大変だし。アニメーターさんは絵コンテからどんな絵を描くか試されている感じがあるし。僕は絵描きじゃないから「よろしく」って言うだけだけど。難度が高い。

中園 そうですね。第8話のカートゥーンタッチのところは、堀さんにお願いしました。堀さんがいらっしゃると安心ができるんです。キャラクターデザインが決まっていないものも、堀さんが描いてくださる。

宮島 堀さんはすごいんです。第25話のミサイルを追いかけてるところも「ここは背動（背景動画）でやってみます」と自ら大変な作業になる判断をしてくださって。第25話ができたのは、堀さんと芳垣（祐介）さんのおかげです。

下平 作画でいうと、第18話のロボシーンはうまい人が入ってくださって助かりました。ロボは、坂本さんにお願いします！って（笑）。

宮島 やっぱり作画が強いんですよね、TRIGGERは。だいたい画力でねじ伏せてもらえる。演出としては、多少の無理を言っても、原画マンがなんとかしてくれるので、だいぶ助かってます。

中園 『LWA』は演出のルールとして、カメラのボケを使わず、パンフォーカスで描くというものがあって。レンズの表現で演出が介入できなかったので、かなり大変なところがあったんですね。吉成さんが好きな、昔ながらのアニメの絵づくりを改めてやるというのが裏テーマとしてあったのかなと思うんですけど。

下平 撮影処理が少ない分、スライドとかパンとかカメラワークの重要性が大きくなっていて、そこを一発で決められると楽しかったですね。

佐竹 そういう意味だと、僕は作画打ち合わせをもっと上手に進めたいと思いましたね。吉成さんは相手のやりたいことをうまく導いて、自分のやりたいことを実現している感じがあるんです。作画の力をうまく使って、幅広いものが作れるようになりたいなと。

アッコたちが作るアニメの可能性

——思い入れがあるキャラや筆が乗るキャラは誰でしたか？

中園 担当話数的にスーシィとクロワですね。クロワは第24話でどれくらい泣かせるべきか、かなり考えました。自分が描いてて好きなのはアマンダです。単純に吊り目キャラが好きで……一番セクシーな感じもするし。

宮島 アマンダってセクシー？

中園 健康的なセクシーさですよ。

宮島 アメリカンな感じ（笑）？

——下平さんはコンス、中園さんはアマンダ……？

中園 そうですね。

——佐竹さんは？

佐竹 ババロワですね。すごく描きやすかったです。単純なフォルムなのに見栄えが良くて。誰でも描けて、しかもいい感じになる優良なキャラでした。

——『LWA』は日本のアニメ業界をモチーフにした物語だと言われています。皆さんが共感したところはありますか？

佐竹 クロワが担っているものってデジタルとか3D技術なんですよね。新しい世代のアッコたちも新しい技術に惹かれていくけれど、最終的にクロワは失敗してしまう。そこで、アッコが昔ながらの魔法で人々を感動させていく。つまり、新しいデジタル技術が出てくるなかで、昔ながらの手描き派である吉成さんたちは、たとえ衰退していこうとも、手描きで人に感動を与えていくんだと。そういう分かりやすいメッセージがあるなと感じました。僕はデジタルも使うんですけど、手描きでないとできない部分があるなと感じていて。そこは共感しています。3Dを使ったとしても、手描きで工夫した動きを盛り込まないと面白くないと思うんですよね。そこは、技術面だけに注目している業界の人に向けて「違うんじゃないの」と言っているところもあるのかなって。まあ、吉成さんも最近はデジタルで作画してましたが（笑）。

宮島 でも、第25話で吉成さんは最初デジタルで作画していたんですけど、最後は時間がないから、紙で描きはじめたんですよ。ラストのミサイルがぶつかるところの原画は紙なんです。最後は紙だって、身をもって教えてくれたのかなと。

——宮島さんと中園さんはどんなところに共感しましたか？

宮島 アッコは自分でトラブルを起こしても何もできないし、周りを振り回すし。でも、業界にいる若い人は、アッコは自分なんだなって感じていると思うんです。とくに自分は絵が描けないのに、絵描きの中でなんとかやっているというところに、アッコ的な部分を感じていて。いきなり絵がうまくならないかなと、ポラリスに願いをかけたくなるんですよ（笑）。でも、何とか頑張っていれば、いつかアッコのように飛べるようになる。オレもいつかは絵が描けるようになるといいなって思いました。

中園 自分は元々アニメーターが好きだったのがあって、吉成さんや今石さんの人物像を見ていると、アッコが今石さんで、ダイアナが吉成さんで、シャリオが金田伊功さんなんじゃないかって思うんですよね。そういう話を半田さんとしたことがあって、それがすごく面白かったんです。それはあくまで半田さんと僕の考え方なんですけど、アニメーション業界の歴史を紐解きながら『LWA』を見て、実在の人と照らし合わせていくとより深く楽しめるなと思いましたね。

下平 僕はウッドワードが吉成さんだと思っていたんです。でも、ウッドワードって第25話で消えると思ったら、消えなかったんですよね（笑）。

宮島 オレはまだ消えないよ！ってこと？ 若手には譲らないよ、と？

——ニューナインウィッチには譲るつもりはないぞ、と。

下平 そういうことなのかな、と思いましたね。

一同 ははは（爆笑）。

撮影座談会

萬直樹×奥村大輔×池田新助×東西佑子

吉成監督が思い描くイメージを実現するための撮影を

――まずはそれぞれ皆さんの今作でのお仕事内容をお聞きしたいです。

萬　今作では撮影監督として、作品を完成させることを目標に作業させて頂きました。

奥村　1クール目まで萬と共同で撮影監督にクレジットされていますが、元々この作品では萬に中心なってもらうつもりだったんです。ですから、この作品への関わり方は、あくまで補佐的な立ち位置でした。

池田　私の仕事は、クレジットは「撮影管理」となっていますが、ひと言でいうと、撮影部門の相談役ですね。

東西　私は萬のサポートと、画作りをメインでやらせて頂きました。

――画作りとは？

東西　言の葉が開花するシーンであるとか、いくつか撮影としての決めカットがあったんですね。そういうところを多めに担当させていただきました。

――作画の部門でいう「メインアニメーター」に近い？

萬　そうですね。まさに撮影のメインです。

東西　ありがとうございます。

――今作は撮影が通常のお仕事だけではなく、エフェクト作画のような表現までご担当されていたとか。

東西　吉成（曜）監督が作られたエフェクト関係の汎用素材があったんです。「煙」とか「十字光」とか。作画の代わりにその素材を撮影で入れて、エフェクトを表現しているカットがあります。TRIGGERの前作である『宇宙パトロールルル子』に、吉成監督が「エフェクトアーティスト」としてクレジットされているのですが、あのときにそうした、先に用意したエフェクト素材を撮影で入れるやり方を『LWA』に向けて試してみていたんです。

――素材はどれくらいあったんですか？

東西　TVシリーズの制作が始まるころには、だいたい97種類ぐらいありました。「キラキラ」「煙」「炎」「線」とか。加えてその素材の使用例を吉成監督が65種類ぐらい作っていました。タイムシートに「ここの煙は汎用素材01を使ってください」とか、「使用例の煙03を使ってください」という指示が書き込まれているんです。それが他のアニメ作品の「撮影」の作業と大きく違うところでした。特に「煙」や「キラキラ」は、ほぼ作画ではなく、吉成さんの汎用素材です。

萬　各話の演出さんは指示の出し方を理解するまで大変そうでした。実際に撮影してみないと、どうなるかわからないところはどうしてもあったので。しかしそうした汎用素材でエフェクトを処理することで、作画のカロリーは軽減されていたんじゃないかと思います。

奥村　監督の中で、TVシリーズを回すための計画を立てておられたんでしょうね。撮影ですべてやらないにしても、自分のイメージするものを先に素材として作っておけば、少なくとも「こういうエフェクトが欲しい」というイメージはアニメーターさんに伝えやすくなりますし。通常は作画監督が作品の世界観に沿ったイメージを理解して修正するもので、今作のようにでき上がった素材に対しての指示だけでイメージを表現するというのは、初めてでした。

――作画部門にかかる労力を、一部撮影に分担してもらうような。

奥村　そうですね。とはいえもちろん、汎用素材では補えない部分は多々あります。そういうときは作画の人にも力を借りて、そのカット専用のエフェクトを作るんですけど。でもそのときにも、先に汎用素材があることで、吉成監督のイメージが伝わりやすい。アニメーターさんの仕事を時間短縮することもできていたのではないでしょうか。

――撮影だけではなく、3DCGを担当されたカットもありますよね。

奥村　ありますね。主なものだと、まずはレイラインですね。

池田　あそこは最初はご相談だったんですよね。「これ、3DCGで出来ますか？」とオーダーが来て、正直、どうしようかなと思ったんですけど（笑）。撮影部内で3DCGを扱えるスタッフと相談しつつやってみたら、なかなかいい感じのものができたんです。

萬　ただ、最初は「レイラインはあまり出てこない」って言われてたよね……（笑）。

池田　そう。ルーナノヴァから出るには絶対にレイラインを通る必要があるけど、映像ではそんなに出ないと聞いていました。実際は、結構あちこちに出てきたけど（笑）。3DCGでやった大きなものは、あとは第10話の図書館ですね。

萬　特別図書館のダイアナのカット。

池田　柱みたいなところにいろいろとものがあって、それを回転してほしいと言われたので、2カットだけですけど3DCGで背景を組んだんです。

萬　ほかに目立つところだと、第24話の開閉するドームですかね。

池田　第15話の光る枝は？

萬　あ、そっか。あの触手もそうですね。

池田　あとは（第17話の）決闘シーンのコイン。……こうして挙げていくと、思ったより多いなあ（笑）。当初は3DCGの画作りはないという話だったんですよね。撮影でパースを付けて引くとか、そういうレベルで撮影で動きを表現するという話はあったんですけど。でも蓋を開けたら……増えてましたねえ（笑）。

チームとして今作で得た貴重な経験

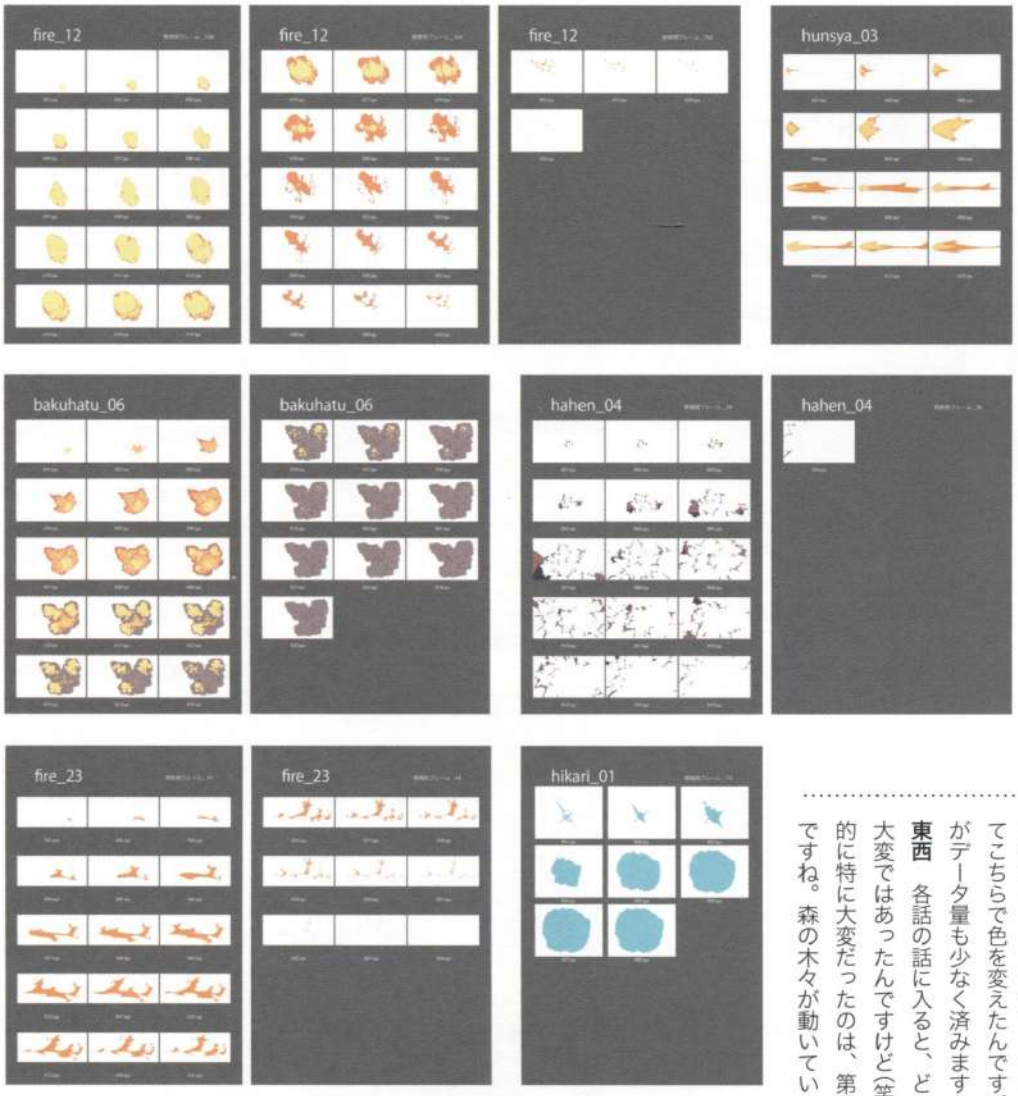
――この作品のお仕事で、特に大変だったところは？

●よろず・なおき／撮影監督。サンジゲン創造部VFX。今作で初めてTVシリーズでの撮影監督を務めた。これまで撮影監督として携わった仕事に『マーメイド・ラプソディ』など。

●おくむら・だいすけ／撮影監督。サンジゲン創造部コンポジットチーフ。主な仕事に『蒼き鋼のアルペジオ -アルス・ノヴァ-』（撮影監督）、『偶像戦域』（撮影監督）、『イブセキヨルニ』（撮影監督）、『ID-0』（撮影監督）など。

●いけだ・しんすけ／撮影管理。サンジゲン創造部コンポジットセクションマネージャー。主な仕事に『新劇場版 頭文字D Legend1 -覚醒-』（撮影監督）、『ブブキ・ブランキ』（撮影監督）、『宇宙パトロールルル子』（撮影管理）など。

●とうざい・ゆうこ／撮影。サンジゲン創造部VFX。今作では重要なカットを多々担当。これまでの主な仕事に『宇宙パトロールルル子』（撮影監督）など



汎用素材

吉成監督から撮影スタッフ陣に渡された素材各種のサムネイル。「fire(火)」や「bakuhatu(爆発)」など、要素に応じて細分化されている。掲載しているのはほんの一部の素材

次ページにて活用例を掲載しているが、あくまでも一例の素材であり、加味されたエフェクトやそのシーンごとに工夫されたのは言うまでもない

萬　やっぱり、単純に物量ですね。各話400カットくらいあったので、データを受け渡すだけで2時間くらいかかって。

池田　画面の内容だと、色のこだわりが結構強かったのが大変でした。初期は特に。

――クロワの出すキューブ（ピクセル魔獣）は色彩設計の垣田（由紀子）さんと調整して、仕上げではすべて同じ色で塗り、撮影時に各カットの内容に沿って色を調整されていたそうですね。

萬　そうです。垣田さんから「怒りのシーンではキューブはこの色」みたいな指示のメールが来て、それに合わせてこちらで色を変えたんです。その方がデータ量も少なく済みますから。

東西　各話の話に入ると、どの話数も大変ではあったんですけど(笑)、個人的に特に大変だったのは、第5話の森ですね。森の木々が動いているのは、撮影で木を並べて流していたんです。

――あれは全部撮影で動かしていたんですか!?

東西　そうですね。正面から見ると、木がパースのついた状態で両サイドに流れていくじゃないですか。それを撮影用のソフトの中で扱うのは、処理が重くて……(笑)。あとはさっきお話にも出てきたキューブですね。あれも汎用素材のひとつだったんですが、単品のキューブが回ってるだけでも結構大変なのに、それを指定された動きに沿って配置するのがまた大変で……。ようはキューブの列って、データを手作業でコピペしまくって作ったりしてるんですよ。で、手前から奥に動いて行ったりもするんですけど、その配置がなかなか自然に見える感じにいかなくて……。

池田　あれは大変だった(笑)。

萬　第25話の初めのカットって、池田さんが配置したんでしたっけ?

池田　そうだよ。

萬　あの1000個近くキューブが並んで……データのレイヤー(層)が100個くらいになったカット。

池田　そうそう。最初ね、作画で描かれてたんですよ、あそこ。実は。

奥村　そうですよね。僕が最初に見たとき作画だった。最終的に撮影で処理することになったんだ。

池田　リテイクの作業のときに、汎用素材でお願いしたいと言われて。「ウソ～」と思いながら、頑張りました(笑)。最初は動きはパーティクル（・システム、動きを計算で処理するコンピュータ・グラフィクスの手法）でやれば簡単だと思っていたんです。でもかえって、指示された曲線の動きがうまく拾えないなと。で、多分、拾わないと演出さんは納得してくれないだろうなと(笑)。じゃあもう、一個動きを作って、それをコピペしてザザザーっと並べちゃおうと。あれはもう、腹を決めて作ったカットでしたね。

――萬さんはどうですか?

萬　どちらかというと今回は全体の管理が主な仕事だったので、自分のものはあまり記憶がないんですよね……。

池田　前期のオープニングの星じゃない?

萬　ああ、アッコが飛んでいるところ。たしかにあれは大変でした。オープニングの星がいっぱい降っているカットは、すごくデータが重い作り方をしちゃったので、レンダリングマシンを20台ぐらい使っても、一枚あたりの作業が終わるまでに1時間半ぐらいかかっちゃって(笑)。あのカットはBG（背景美術）もデータのサイズが大きいんですよね。だからもう、レンダリングがやってもやっても終わらない。あそこはデータの取り回しをもう少し考えればよかったと、反省しています。

池田　TRIGGERさんの方から素材参考が来たカットだったっけ?

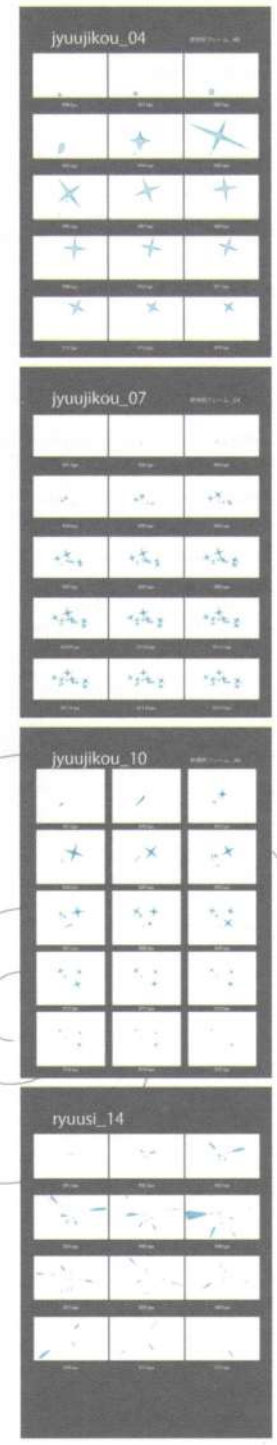
萬　そうです。素材参考で、結構クネクネしてる流星の動きが来て、それを再現しようとしすぎてしまいました(笑)。

第1話

第1話冒頭のシャリオショーのシーンでは、さまざまな形状の「jyuujikou（十字光）」を使用。きらびやかで鮮やかなステージになった

本編映像

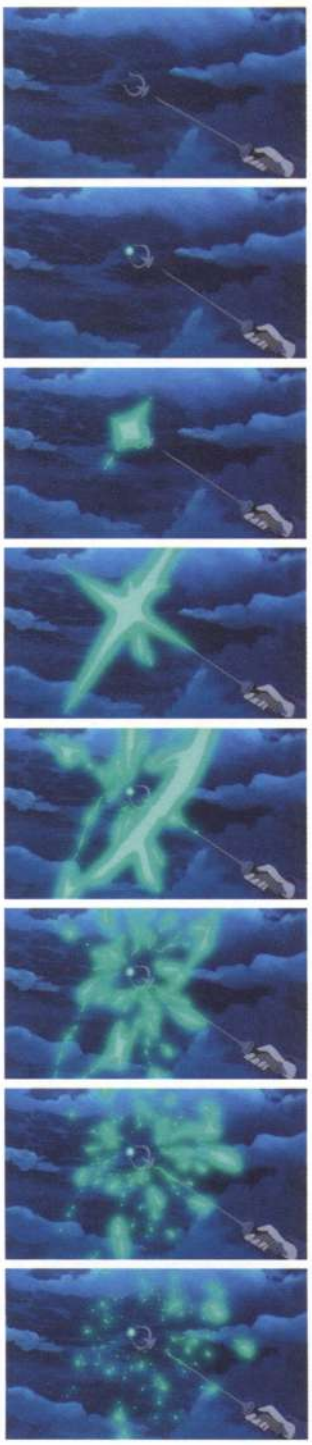
使用汎用素材



第6話

魔法発動のシーンは本編でたびたび見かけられたが、こちらも汎用素材を使用して発動させた。第6話では十字光と粒子の掛け合わせ

本編映像



使用汎用素材

――どこをとっても大変だったことが伝わってきますが、では最後に、そんな厳しい作品を乗り切られてのご感想をひと言ずつ頂けますでしょうか。

池田　TRIGGERさんの作品ということもあって覚悟はしていたんですけど、それでも予想以上に大変でした。撮影セクションのマネージャーという立場として、いかに現場を疲弊させずに乗り切るかも考えてはいたんですけど、やっぱり最終的には作る作品がとても面白いし、お客さんからの評判もいいから、それに向かってやっていこうという空気になりましたね。ずっとヒヤヒヤしてましたけど（笑）。ま、とにかく乗り切れてよかったし、やってよかったです。撮影の技術的にも、汎用素材の取扱を含め、また一歩面白いものができたという感触がありますし。

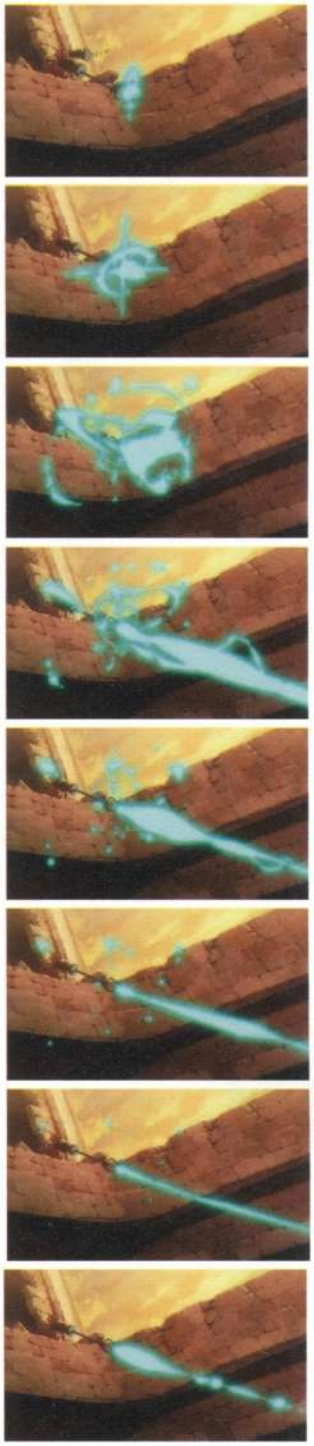
奥村　自分はヘルプ的にしかかかわっていないのですが、横から見ていて、サンジゲンのコンポジットチームとしての力の底上げがこの作品ではできたんじゃないかなと思っています。特に若い子たちに、作画に対して撮影がどういう形で携わっているのかを、この作品では他の作品よりもより間近に体験してもらえたような印象があります。それは大きな収穫かなぁ、と。この作品で得たものを糧にして、次に生かせればいいですよね。

東西　私は『宇宙パトロールルル子』から継続しての参加で、『LWA』の撮影のお話をサンジゲンに頂いたときから、すごくやりたいと思っていたんです。

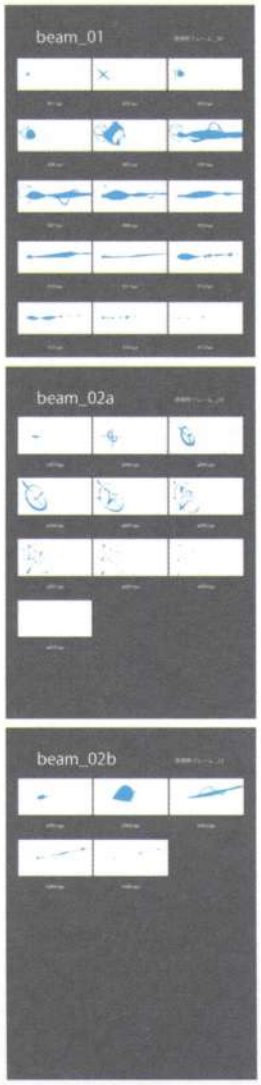
第17話

アッコがエイプルトン校の生徒を落下物から守るため、ネズミのままで攻撃魔法を繰り出すシーンでは、「beam(ビーム)」素材を採用

本編映像



使用汎用素材



第10話

第10話「蜂騒ぎ」のシンデレラセット起動時の爆発は、爆発そのものの素材に加え、爆発に伴う煙や円光なども足されている

本編映像

使用汎用素材

そんな作品に実際にかかわれたことがとにかくありがたいですし、私は時間のかかるカットを任せて頂くことが多かったんですね。その分、周りの人が代わりにカットを多く捌いてくれて、現場でバランスをとってくださった。そうした周りのサポートにも感謝しています。無事に終わることができて、本当によかったです。ありがとうございました。

萬 確かに、サンジゲン社内の別の作品にかかわっている班の人たちに迷惑をかけたところもあったのですが、何だかんだと、最初に組んだメインスタッフでほぼやりきらせて頂けた。それはすごくいい経験になったと思っています。大変だけど、とても濃密な期間を過ごさせて頂けました。今後の仕事に役立つと思います。自分はこの仕事が初のTVシリーズで撮影監督だったんですけど、会う人がみんなやさしく、朗らかに接してくれたんですよね。TRIGGERさんのスタッフにもすごく恵まれたと感じています。……あとはもう、何が良かったって、だんだんと仕事をしていくうちに、アッコがかわいく見えてきたんですよ(笑)。

一同 (笑)。

池田 性格的なところで、好き嫌いが分かれる子だもんね。

萬 そう。そんな子が最終的には、僕にとってはかわいく映るようになった。それが実は、何よりも良かったんじゃないかなっていうふうに思います(笑)。

垣田由紀子

色彩設計

吉成さんが描こうとする世界には最初から全て色が付いている

――垣田さんはアニメミライ版から『LWA』に携わられていますが、吉成(曜)監督からこの作品の色彩設計についてはどんなオーダーがあったのでしょう?

垣田 特別なことはそんなになかったですね。吉成さんは最初に美術構成をしっかりされる方なので、決められた美術の色に合わせて、キャラの色をハメていくような形での作業でした。

――アニメミライ版、劇場版とTVシリーズでの違いはありますか?

垣田 アニメミライ版や劇場版のときは影の色にちょっと青みを足していたんですが、吉成さんと話して、TVシリーズでは影色は全部通常のものに直しています。見やすいというか、キャラの色が映えるような色になっているはずです。劇場版の方がキャラが美術になじんでいるんですよね。スクリーンにかけるときには、見やすさよりも雰囲気重視なところもあったりするので。

――TVシリーズでのお仕事では、今作の色彩設計についてどのような方針を立てられたのでしょう?

垣田 私、どの作品でもそこまで明確な方針は立てないんです(笑)。漠然と、美術に対してどう見えるかどうかぐらいしか考えないんですよね。この作品だと、「派手な色を使わない」ということぐらいでしょうか。派手な色はポイントとして使う程度にしよう、と。キャラクターたちが魔女ですからね。そこまで奇抜なことはしないだろうと。それから、作品の中で振り幅を作れるようにしておきたいという狙いもありました。魔法を使うシーンなどの目立たせたいところで、色でも演出的に見ている人に刺激を与えたいときがあるんですよね。逆にそこまで刺激を与えたくないときは、色を抑えたい。その幅を作るために、普段の色使いは普通の気持ちで見られる色に抑えておきたかったんです。ただ、遊んでいいときは吉成さんの方から「もっとここの色は遊びましょう」みたいな感じのオーダーがありました。たとえばパイシーズ先生とか、最初は普通に赤い金魚みたいな色のバージョンを作ったんです。そうしたら吉成さんが「いや、熱帯魚にしましょう」と言い出して、あの色になりました。

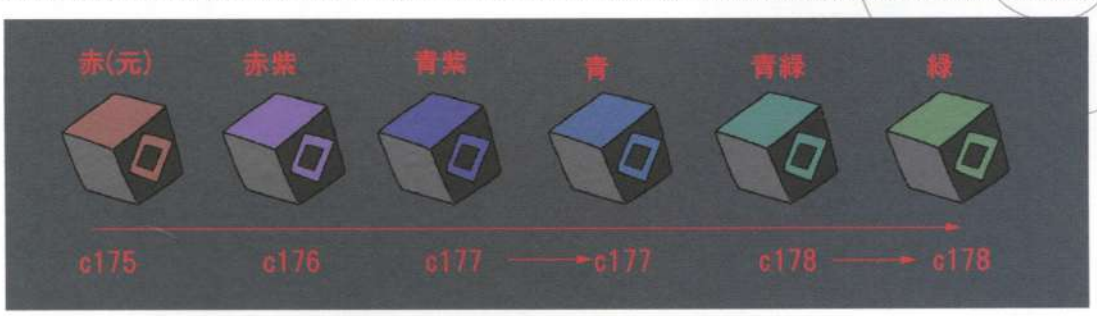
――ダイアナの髪の色の塗り分けが印象的でした。

垣田 中には吉成さんがラフの段階で色のイメージを出してくれたものもあって、ダイアナの髪もそうでしたね。それでこんな大変なことに(笑)。2色分けは吉成さん、わりと好きですよね。アマンダとか、クロワの髪色も吉成さんのイメージです。

――色の振り幅というと、シャリオも画面に登場すると、色だけで特別な魔女だと分かる。

垣田 そうですね。でも、シャリオも劇場版のときよりは少し抑えてあるんですよ。劇場版のときは特殊な環境下でしか出てきませんでしたけど、TVシリーズではそうじゃないところでも出てくるので。ステージの上では発色を良くして、他のところでは赤の彩度をちょっと抑えてますね。

――TVシリーズでキャラ付けも変化していますし。



撮影座談会でも出てきたキューブ(ピクセル魔獣)の色変換早見表。撮影時に色変換をすることになり、撮影セクションに依頼する流れで、垣田がこの色の変遷表を作成した

垣田 そうなんですよね。だから、そこまで色も明るくなくていいのかなと。TVのヒーローみたいな存在だったのが、身近に降りてきたので、全体的にアッコたちと同じ彩度に調整し直してはいますね。アニメミライ版や劇場版のときは、もう完全にヒーロー扱いだったんですけど。

――アニメミライ版や劇場版との違いだと、魔法の色も変わっています。

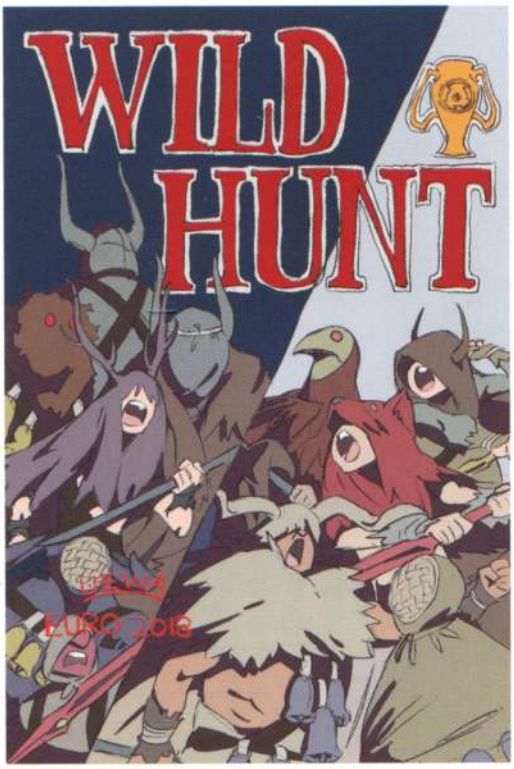
垣田 劇場版のときは個人で魔法の色を分けてたんですよね。TVでは全ての魔女は魔法石からエネルギーを得ているという明確な設定ができたので、魔法石の光の色に統一しました。

「ま、TRIGGERならやるよね」

――ご自身で手掛けられたカットで、特に印象に残っているものは?

垣田 今回、自分ではそこまで込み入った調整は正直していないんですよ。ただ、ハイコントラストな部分、必殺技みたいなすごい魔法を出すカットは大体こちらで引き取って、ちゃんと見栄えが良くなるようにはしてますね。あとはオープニングの光の照り返しとか星の表現はきれいに見せたかった。それからポラリスの泉での回想シーン

●かきた・ゆきこ／T2 Studio所属。特殊効果を長らく手掛けてきたが、『Panty & Stocking with Garterbelt』で色彩設計デビュー。その後『キルラキル』『おそ松さん』『かぐや姫の物語』などに携わる



ワイルドハントポスター

垣田が「好きに塗らせてもらった」というワイルドハントのポスター。吉成監督の線画を受けて、自由に着色したという

の辺りですかね。あそこは結構大事にしてましたね。

――ポラリスの泉のシーンは撮影との連携もご苦労されたのでは？

垣田　そうですね。ただ、サンジゲンさんとはもうずっと一緒にやらせていただいているので、ある程度、「こういう撮影処理を入れてくれるだろうな」というのも読めるし、逆にこちらから「こういう処理を入れていただきたいです」とお願いしたりもしました。それでいうと、クロワのキューブ（ピクセル魔獣）は撮影で色を変えていただいているんですよ。仕上げの段階では全部同じ色で塗って、カット単位でどう変化させるか、フォーマットを作っておいて。劇場版をやったときにハードルを自分で上げてしまっている状態だったので、TVシリーズで25本、2クールを作り続けるとなると、そこからカロリーコントロールをうまくやらないとダメだと思ったんですよね。TVシリーズとなると自分ひとりの作業ではなく、各話で別の色指定さんに入っていただくわけですし。その中で、自分で引き取らなきゃいけないところ、ひとつの話数の中でどのカットを大事なものとして押さえるかを考える必要がありました。

――特徴的なカットだと、グランシャリオンも……。

垣田　あれはもう、「ま、TRIGGERならやるよね」っていう。あのロボットの色を決めるときは、吉成さんは本当に楽しそうでしたねえ（笑）。

――あはは。

垣田　どうしても変形前の船の色がベースにはなるので、無茶はできないわけですよ。それでも「グランシャリオンのここは白くしたい」って言われたら、こちらとしては考えるしかない。「これはどこかで色を変えないとダメだよね」なんて、そんな形でいつも吉成さんには何らかの宿題を出されるんですけど、大変でした（笑）。

――グランシャリオン登場の数分間だけ、ほぼ別作品のようなノリで。

垣田　でも、正しいTRIGGERですよね（笑）。雨宮（哲）さんの名前がスタッフとして入っている時点で、私も「ああ、これはくるな」って覚悟はしていたんです。ただ「設定はちゃんと起こしてね」とだけ、先に言っておきました（笑）。それがないと、元の船のどの部分からどの色を持ってきてロボットの色にするのか、なかなか考えられないですから。

――色使いも、最初にお話があったように全体的に押さえたトーンなのに、あそこだけはコントラストがパキッと（笑）。

垣田　あそこはガッツリ行きましたね。グランシャリオンだけは別世界なんで（笑）。あとパキッとした感じがあるのは、他ではノワールロッドとかくらいですよね。

――他に全体とトーンが違うところでいうと、古来からの伝承を描いたタペストリーもありますよね。ああいうところの色使いとかって何か決め事とかあったりしたんですか？

垣田　基本的には吉成さんが描いて持ってきた絵に、タペストリー関連の文献とかを参考にしつつ色を塗っていきました。彩度だけは、『LWA』の世界に合わせて、その世界観の中で褪色した感じを出して。で、だいたい私の方で塗って、それを吉成さんに確認してもらうような流れでしたね。彩度に関しては『LWA』のカラーの中で褪色させた色みたいなのにはしてますけど。同じような段取りで作ったのは、「ナイトフォール」の表紙とかもそうですね。「ナイトフォール」とワイルドハントのポスターは、塗り方を好きにやらせていただきました。今回、そういういわゆる2Dの、張り込み素材的なところを作業させていただく機会が多かったのは、ちょっと楽しかったですね。ちなみに「ナイトフォール」は最終話に登場するものは表紙が変わってるんですよ。小さいので、気付く人は気付くかな？ってぐらいだとは思うんですけど。

――見返すときは要注目ですね。ちなみに垣田さんの目から見て、吉成さんの才能を感じるポイントはどんなところでしょう？

垣田　吉成さんの中ではおそらく、自分が描こうとする世界に最初から全て色が付いているんだと思うんですよ。そのアイデアの元になるサンプルをこちらに求められることはあるし、小物とかキャラの色に関してそこまで明確にはもたれていないかもしれないですけど、全体の世界観、美術の色はしっかり立っていらっしゃる。だからお仕事をご一緒していて「ちょっとこうじゃないですよね」という話になったときに、調整がしやすいというか、話が明確ですね。それができる方は、やっぱりなかなかいらっしゃらないです。

――では、最後にこの作品に携わられたご感想を。

垣田　アッコの成長をちゃんと最後まで追えたのがうれしいですね。彼女がちょっとずつ成長して、心がちゃんと大人になりきるところまで見せられた。そんなアッコと一緒に、私もやりきった感があります。

野村正信

美術監督

キャラクターが「そこ」にいるような背景を描くことができた

背景のテーマは「省略」と「デザイン」「シンプル」

――野村さんが『LWA』に参加したのはTVシリーズからということになりますね。最初は吉成(曜)監督とどんな打ち合わせをしたのでしょうか。

野村　今回は「省略」された「デザインチック」な背景で行きたいという話を伺ったんです。そこで僕の方から、テスト用の美術ボード（背景の見本となる絵）をいくつか描いて、そこで吉成さんと直接やりとりをして方向性を決めていきました。

――「省略」した「デザインチック」な背景とは具体的にはどんな画作りになるのでしょうか？

野村　建物を描く時には立体のシルエットを生かしてシンプルに。ディテールを描き込まないように。陰影も、あまり複雑なものをつけずに影色を塗るだけで立体感を出すという感じです。

――アメコミ調という感じですか？

野村　初期に僕が描いた美術ボードはもっとアメコミ調な感じのものもありましたが、そこから調整して、今の方向性に決まりました。

――カートゥーンタッチのキャラクターに合わせているんですね。色味についてはいかがですか。

野村　彩度を抑えめにして、少なめの色でなるべくシンプルにしています。こちらもキャラクターの淡い色味に合わせています。

――物語の舞台は欧州ですが、そのあたりは意識しましたか。

野村　吉成さんたちがロケハンに行ったイギリスの写真をいただいて、描いていきました。基本的には吉成さんがお描きになった美術設定を基に描いているので、そのあたりは吉成さんのテイストがベースにありますね。

――吉成監督と野村さんのお付き合いはもう長いですよね。

野村　そうですね。『天元突破グレンラガン』のスピンオフ企画『グレパラ～グレンラガン パラレルワークス～』('08年)の時にご一緒したんですよ。当時の吉成さんはまだ監督じゃなくて、演出としても初めて、という立場だったと思います。その時僕は美術監督ではなかったんですけど(笑)、美術監督の平間(由香)とともにBG打ち(美術打ち合わせ)に同席していたんです。そうしたら、その時に吉成さんが資料としてお持ちくださったものがアメコミやカートゥーンが載っている雑誌で、わりと自分が好きな作品ばかりだったんですね。僕と吉成さんばかりがずっとしゃべっていて、果たして美術打ちと言えるのかな？といえるような内容だったんです(笑)。その後吉成さんとお会いしたのは『Panty & Stocking with Gaterbelt（以下、パンスト）』で。吉成さんは演出をされていて、その時に下の人に教えている姿を見たんですね。それがすごく丁寧で優しくて。僕は吉成さんは絵の人だと思っていたので意外で驚いたんですよね。そこから時間が空きましたが、今回の『LWA』で監督としての吉成さんとお会いしたら、最初の段階から今後の作業を見通した、割り切った考え方をされていて。仕事がすごくやりやすかったんです。もちろん吉成さんからすると100%ではなかったんでしょうけど。僕らとしては、やりやすい仕事になりました。

――『LWA』のビジュアル面で、印象的だったことは何ですか？

野村　シンプルだったことですね。最近のアニメ作品では、何でも「ブック(切り抜き／レイヤー)にしてくれ」と言われることが多いんですが、今回の『LWA』では「ブック」の数も多くなかったし、画面に撮影処理がたくさん乗るわけでもない。背景の色味がそのまま映像に出やすい。昔のアニメに近い印象がありました。

――その特徴のために苦労するところはありましたか？

野村　最近のアニメ作品は「描き込み」を競い合うようなところがあると思うのですが、今回は「省略」をすることが前提だったので、そこは苦労しましたね。背景スタッフはつい「リアルに描き込んで」きてしまうんです。それを消さなくちゃいけなかった。スタッフのテンションを下げないように、納得がいくようなリテイクの出し方を心掛けていました。

――『LWA』の「省略やデザインチックな背景」は野村さんの好みとしてはどうでしょうか。

野村　個人的には、ごちゃごちゃ描きすぎて立体自体が分からなくなってしまう背景よりも、分かりやすい背景の方が好みです。やはり背景としては、キャラクターに合っていることを心がけています。「そこ」で「キャラクターが生きている」ように見えるのが一番だと思っているんです。どうしてもアニメのキャラクターは平面なので、どんなにキャラクターをリアルに描いて、背景をリアルにしても合わないときがある。今回は吉成さんがその辺りをきちんと考えてくださっていて。背景とキャラクターがマッチしているものになったなと思います。

3Dと海外のスタッフが活躍した背景の現場

――今回ルーナノヴァ魔法学校が主な舞台として登場します。この美術はどのように描いていったのですか？

野村　実は建物や教室は3Dで組んでいるんです。学校の建物、中庭、教室、廊下、図書館やカフェテリアも基本的に3Dを用意しました。

――3Dでモデリングしているんですね！　3Dの導入に踏み込んだ最も大きな理由は何ですか？

野村　教室などは繰り返して登場する

●のむら・まさのぶ／アニメーションの背景美術会社・スタジオ美峰所属。『楽園追放-Expelled from Paradise-』や『キズナイーバー』『ホッタラケの島　遥と魔法の鏡』などで美術監督を務める

ブライトンベリーの形成

当初、情報量を調整し、『パンスト』のような背景美術が提案され、その後何度か調整をして、現在のブライトンベリーの街並みができ上がった。線などの情報量だけでなく、建築物の色合いなどにも試行錯誤がうかがえる

『LWA』の美術のうち、野村のお気に入りのひとつでもあるブライトンベリー駅。ここを軸にしながら世界を広げていった

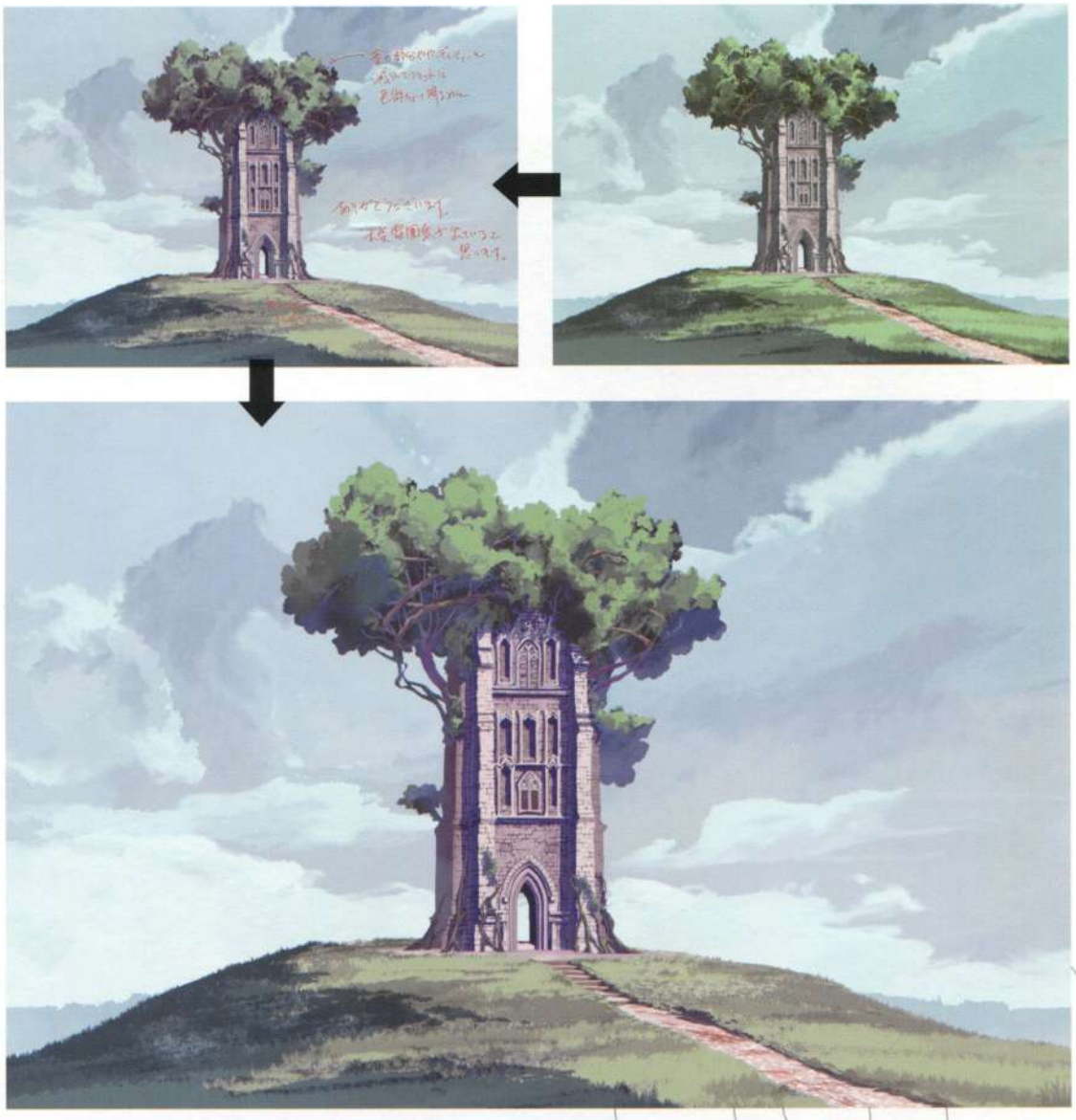
ので、手で描いたとしても結局コピペ(コピー&貼り付け)作業になるんじゃないかと思ったんです。それならば3Dを使う方が、各カットごとに視差を出したり、細かい変化に対応しやすいだろうなと。3Dを使うことで、いちから描くよりもバラつきがなくなって絵が整いますし。自社に3D製作部があるというのも大きな理由のひとつでした。

――たしかに3Dを使った方が背景のクオリティはアップしますよね。その3Dのデータから、各カットに合わせてどんな作業をしているんですか?

野村 3Dは美術設定通りに作ってあるのですが、あくまで下絵であることが前提で。各カットに合わせて、色を塗るときに調整しますし、クミ(セル＝キャラクターと背景を組み合わせるカット)があったら、それに合わせていますし。パッと見ても3Dで描かれていると分からないように、きちんと絵をそろえています。

――3Dを使っていない学園内の部屋はあるんですか?

野村 実はアッコの部屋だけは違うんです。アッコの部屋は早い段階で手で描いちゃったんです。序盤に出てくるだけかな?と思っていたら、結局一番登場回数が多かったので。3Dにしておけば良かったかなとも思ったんですけど(笑)。最後の最後までアッコの部屋は手描きで描いていて、各カットの原図もありましたし、たくさん描いている分、過去の絵もいろいろあったの



吉成監督とのキャッチボール

野村から一度提出したレイラインターミナル。方向性などはそのままに、直接吉成がその上から書き込み、修正指示を依頼。微調整を行い、現在のレイラインターミナルに落ち着いた

で、なんとか全部手描きでやり切ることができたかなと。あと、校長の部屋やダイアナの部屋も手描きでしたね。どちらも序盤に登場して登場回数が少なそうなところですね。

――今回、美術スタッフはどんな体制で臨まれたのでしょうか。

野村　美峰のスタッフはベースが海外になるんですね。海外といっても、長年育ててきた自社専属の会社（ベトナムとタイが所在地）なんです。日本のスタッフも数人参加していますが、彼らは美術ボードや、海外のサポートなどをしています。

――海外のスタッフが描く上では『LWA』のような海外が舞台の作品の方がやりやすいのでしょうか？

野村　それはあまり関係ありませんね。会社も10年近く海外と仕事をし続けてきて、最初の方は「日本で生えていない植物が描き込まれる」とか、そういうこともありましたが、今は日本の建物だろうが、海外の建物だろうが、作品に合わせて描いてくれるようになりました。現地には日本人がいないんですよ。現地のスタッフで新人も育成しているし、打ち合わせも日本語のアニメ用語でしています。彼らが絵コンテを読み込んで、それに合わせて描いてくれますね。ここまで来るのに10年かかりました……。

――野村さんが美術監督として関わっていた『パンスト』の時も、美峰さんは海外のスタッフを投入する体制だったんでしょうか。

野村　当時の海外スタッフは今ほどの作品の理解力はなかったんですが……。実は『パンスト』の時に、ベトナムのスタッフはいいなと思ったんです。ベトナムのスタッフの中には飛びぬけて感覚がいい子がいるんですね。日本のスタッフでは描けないものを描いてくる。『パンスト』はかなり幅の広い作品で、特殊なテイストの背景だったので、ベトナムのスタッフが描いたものを積極的に採用することができたんです。おかげで助けられましたね。

――『パンスト』の背景もアメコミ調のデザインテイストでしたね。

野村　最初はベトナムのスタッフ向けに（背景の）描き方の教科書のようなものを作って、何話か描いてもらったら、すぐに描けるようになって。そうしたら、日本のスタッフが『パンスト』の背景を描こうと思ってもうまく描けないんです。（アメコミ調の）デザインのはしょり方（省略の仕方）とかがやはり独特なので。その時の経験があったので、今回の『LWA』もベトナムのスタッフに任せても大丈夫だろうなという自信があったんです。

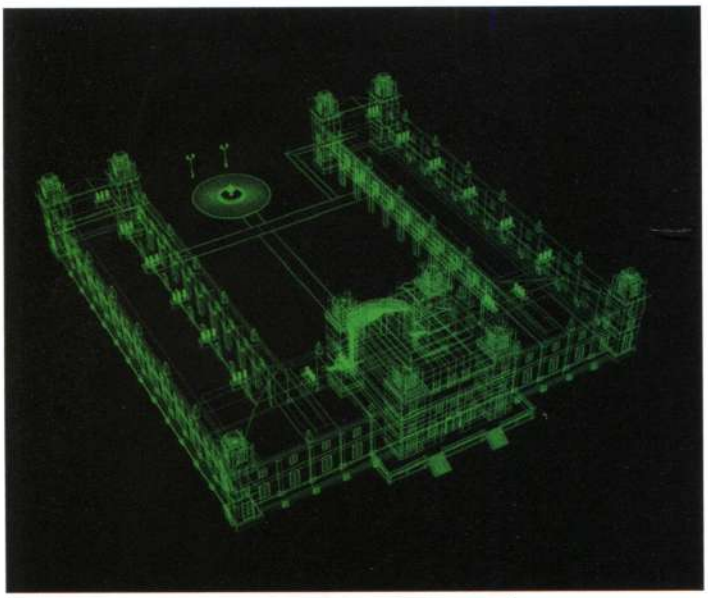
各話に込められた背景にかける思い

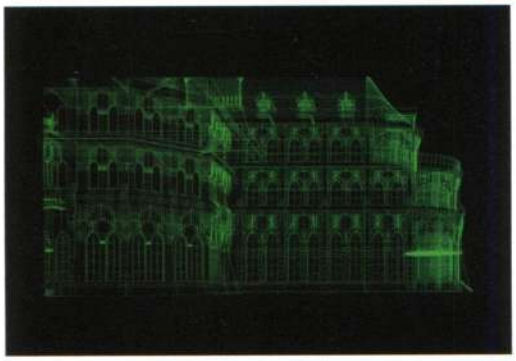
――野村さんの印象に残っているエピソードは何ですか。

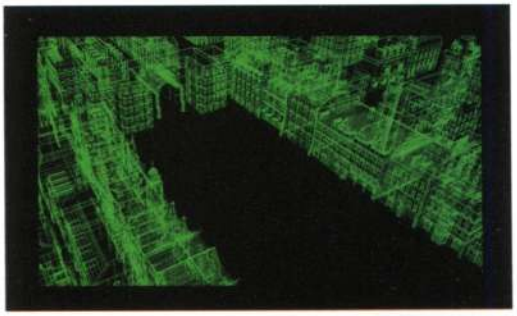
野村　ロッテの家（第16話）ですね。最初は第4話にも出てきていたと思うんですが、かわいらしい家だったり、わりと思い入れがありますね。日本に住

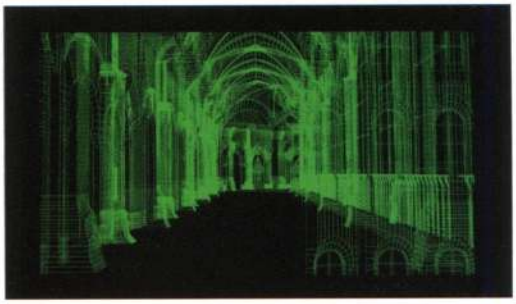
海外の様子

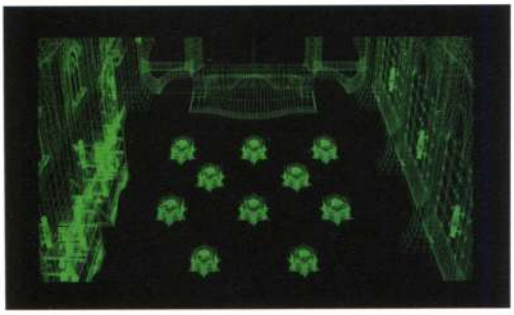
美峰のタイ支社(写真上)とベトナム支社(写真下)。感性や色使いなど、独創的な発想のスタッフも多く、大いに刺激されるとか











3Dで組まれた校舎

どの角度でも対応できるように、ルーナノヴァ魔法学校は一部を除いて3Dで描かれた。廊下や教室、カフェテリアなど登場するシーンが多い箇所は、効率化のことも考えて作成された

んでいる人から考えると、物語の舞台のモデルとなったイギリスと口ッテの家がある北欧の違いは分かりにくいでしょうし、『LWA』の背景はかなり省略されているので、その違いを分からせるのはかなり難しいのですが、そこは何とか出せたかなと思います。

――シャイニィシャリオのステージはどんなイメージをお持ちでしたか?

野村 きらびやかに見せたいなと思っていたので。現代のショーのイメージで描いています。

――『LWA』でお気に入りの背景はどこですか?

野村 アッコの部屋みたいにゴチャゴチャしている部屋は好みですね。楽しく描くことができました。

――『LWA』では特殊な背景のエピソードもありますよね。スーシィ回(第8話)とか。

野村 第8話はほとんど手で描いていますね。キノコをたくさん一度にグワーッと見せる面白さがあると思ったので、キノコをひとつひとつ描いています。スーシィの夢の中ではあるけれど作品全体のトーンに合わせて彩度を抑えていますね。

――後半、クロワが出てきてからは作品のトーンがシリアス寄りになっていきます。背景で変化はありましたか。

野村 全体の方向性は同じですが、最後のノワールロッドがある場所は悪っぽい雰囲気になりますし、あちこちがトゲトゲした感じになる。そこは出していかなきゃいけないなと。

――第25話で最後に野村さんがお描きになった美術ボードは何ですか?

野村 アッコとダイアナがシャイニィアルクを放った後、シャリオとクロワ先生が地上から空を見上げるカットですね。昼の曇り空なんですが、魔法の光が強いので、夜みたいに見えてもいい、という指示がありました。ボードというよりも、本番でも使う本番ボードだったんですが。

――これを描き終わった時の心境はいかがでしたか?

野村 これで終わっちゃうなと(笑)。海外と直接やり取りをしてくれたスタッフもいるし、海外から上がってきた背景を修正してくれた日本のスタッフもいて。みんな頑張ってくれたなと思いました。『LWA』は描きがいのある作品だと思っていて、デザインタッチの背景も自分の好みなので、もし今後の展開があるならば今度は設定の段階から参加してみたいと思っているんです。もっと変わったデザインを起こすことができたらいいですね(笑)。

吉成曜

原作・監督・キャラクター原案

『リトルウィッチアカデミア』はもはや、みんなのものになった

――TVシリーズの制作お疲れさまでした。第25話のラストシーンの締めくくり方が印象的でした。

吉成　最後をどうするのかは決めていたんですが、どれくらいの分量（高さ）にするのかは難しいところでした。（ここまでたどり着いた）アッコにご褒美をあげたいと思っていて、ああいうエンディングになりました。

――落ちこぼれていた魔女見習いがやっと魔法が使えるようになる。ウェルメイドな作品になりましたね。

吉成　そもそもアニメミライ版の企画を考えていた頃は、劇中で人が死んでもいいし、グロテスクだったり、ダークな要素があったんですよ。でも絵を描き始めたら、どんどん柔らかい方向にシフトしていったような気がします。昔、海外ドラマの『ミルドレッドの魔女学校』を観ていて、こういう作品はアニメでありそうで意外とないなと引っかかっていて。「こういうのをアニメでやればいいのにな」と思っていた時期があったんです。当時「魔法学校もの」はあっても「魔女」とストレートに謳っているものはあまりなかったし。その辺りの影響があったのかもしれません。

――『ミルドレッドの魔女学校』は落ちこぼれの魔女見習いが主人公ですね。

吉成　『ミルドレッド』も学生寮で4人暮らししていますしね。『LWA』も自然とグループものになりました。最初に何パターンかキャラを描いてみて。元気な主人公と理性的で大人しい子、それにボーイッシュな子……という組み合わせを考えたんです。でも、その組み合わせじゃ普通だなと。そこにあえて異質なキャラを入れて、（主人公グループが）負け組感を出した方がいいんじゃないかと思ったんです。それで、いじめられっ子キャラとしてスーシィを入れたんです。でもアッコと組み合わせてみたら、アッコがダメな時に制裁を加える（ツッコミ系の）キャラがいた方が面白くなるなって。それでスーシィの性格が強気なキャラになっていったんです。

――この作品は、アニメミライ（若手アニメーター等人材育成事業）で生まれたこともあって、アニメーション業界やエンターテインメント業界をモチーフにしていると言われていますね。

吉成　そうですね。『LWA』のストーリーは、自分がアニメーションの仕事をしている中で見聞きしたことがモチーフになっています。

――吉成さんにとって「魔女」や「魔法」であることは、どれくらい大事なことだったんでしょうか？

吉成　「魔法」の原理とか効果を厳密に詰めていくと、その設定に囚われて物語の足枷になってしまうんですよね。だから、『LWA』では「魔法」をふわっとしたものとして描いていて、「魔法」ができることは「アニメ」や「エンタメ」でできることぐらい。直接、人の役に立ったり、命を救ったりすることはない。むしろ、この物語における「魔法」はあくまで道具立てのひとつなんです。この作品で大切なのは「社会に出る以前の人々の話」であることで。その主人公が打ち込むものであればスポーツでもいいし、職業訓練的なものでもいい。自分が身に付けるべき「技術」を「魔法」に置き換えているだけなんです。その「訓練」をしている姿こそが物語のメインになるだろうなと思っていました。

アッコ＝自身が背負っている監督としての業

――アッコやダイアナ、ロッテ、スーシィ、シャリオには実在するモデルはいたんでしょうか？

吉成　いや、わりと典型的な人たちというか。アッコみたいな人はよくいる気がします。若さゆえの身の程知らずというか。

――吉成さん自身は誰に一番近いと思いますか？

吉成　何だかんだいって自分はアッコに一番近いんだろうなと思いますね。実はアニメミライをやっている時は自分のことだと思わずに描いていたところがあったんです。ある時、アッコがいつも怒っていて攻撃的な感じになっているのは、自分自身が出ているのかもしれないなと思いましたね。

――アッコは憧れに向かってがむしゃらに突き進んでいましたけど。

●よしなり・よう／アニメーション監督、キャラクターデザイナー、メカデザイナー、アニメーター。TRIGGER所属。『天元突破グレンラガン』のメカデザイン、『キルラキル』のセットデザインを担当。『リトルウィッチアカデミア』で初の監督に就任

吉成曜監督『リトルウィッチアカデミア』各話レビュー

第1話～第6話
～魔法学校入学編～

第1話は時間をかけて作ったのでディテールにこだわっています。繰り返し観ると気がつくくらいでいいかなと思っていました。第3話以降は、キャリアがあって作風がはっきりしている方に絵コンテをお願いしようと思っていました。第3話の摩砂雪さんの絵コンテは自分の原画を描きたいと思うくらいのできでした。ただ大幅に尺（放送時間）をオーバーしていて。切り詰めて、切り詰めて。最終的にラストシーンをバッサリと切ってしまいました。第4話の桜井（弘明）さんの絵コンテがすごく良くて。『LWA』の世界観からはやや外れているんだけど、桜井さんのテイストをどうやって残すのかが悩みどころでした。ロッテの表情やモブなど、桜井さんのゆるい絵をアニメーターがしっかり描くと味が失われてしまう。違うやり方でどうやって桜井さんの味を再現するかがポイントでした。第5話で経済や科学を出したのは今回の狙いのひとつで。魔法というと夢がいっぱいなものだと思われがちなんですが、そこに冷や水を浴びせるというか。外の社会に出ると、魔法に対する風当たりが強いということを描こうと思っていました。憧れていたけれど現場に入ったら、現実は厳しいということですね。第6話でアンドリュー初登場。アンドリューは遠慮なく客観的に発言できるキャラクターで、外側からのツッコミを入れやすい。個人的にはアッコはイケメンにすぐになびく……という設定にしたかったんですけど、まわりから反対されまして。アッコは男性に一切興味をもっていない女の子になりました。

第7話～第10話
～学校生活編～

第7話の絵コンテは雨宮（哲）。どんなものを上げてくるのかまったく予想ができなかったんですが、でき上がった絵コンテは良かった。今までの雨宮の仕事の中でも屈指のでき栄えだと思いました。唯一気になったのが、ダイアナが（アッコが）ルーナノヴァを去らでしょう」という予言をするんで

吉成　アッコの憧れの人に対する気持ちは純粋なんだと思うんです。でも、一生懸命なあまりに無茶をしすぎて道を踏み外してしまいそうになる。それを正してくれるのが理想化された憧れなんだろうなと。そういうところは自分も同じ経験をしているなと思います。

――シャリオのモデルはいましたか？吉成さんにとって憧れの人は？

吉成　僕の世代だったら、この世界（アニメーション業界）に引きずり込んでくれた存在として安彦（良和）さんとか金田（伊功）さんですかね。どこかに、ああいう人になりたいなという気持ちがあるとは思います。それはアッコを描く上で、自分の気持ちを入れやすいところでした。

――ダイアナみたいな人は吉成さんの周りにいましたか？

吉成　ダイアナはシャリオのファンだったんだけど、一周回って嫌いになったみたいなキャラクターとして考えていたんです。「あんなもの（シャリオのショー）は低俗だからダメだよ」みたいになっちゃっているんですね。だから、好きなものを素直に好きと言えるアッコにイラっとくるというか。そういう隠れオタクは自分の周囲にたくさんいるんだろうけど、隠しているから分からないんですよね。むしろ隠れオタ、みたいなことでいうと、自分もそういうところがありますから。騒いでいるオタクを冷ややかに見ている側に自分もいる時があります。

――今回の現場は、吉成さんというアッコが周りを動かしていったと言えそうですね。

吉成　でも自分が主導権を持って（作品を作り）始めると、最終的には自分のワガママを通さなくちゃいけない時がくる。自分が決断することで、人が眠れなくなったりする。ここで自分がこだわらなかったら、もうちょっと丸く収まるんだけどなあ……と思う時もあって（苦笑）。でも、そこを押し切らないといけないわけですよ。いろいろな現場で鬼気迫る状態の人を見て、これはキツイなあと思っていたんだけど。今回は、自分もそういう人になっていたのかもしれないなと。

――それは「監督の業」みたいなものかもしれませんね。

吉成　（監督という仕事に）そういう一面があることはＴＶシリーズを始める前から薄々と感じていたんですけど。今回、改めて感じましたね。

伝説の楽園を求めて「七つの言の葉」を追う

――『ＬＷＡ』がアニメーション業界をモチーフにしていることがはっきりとわかる登場人物が「ナインオールドウィッチ」ですよね。あれはかつてウォルト・ディズニー・スタジオに在籍していた「ナイン・オールドメン」から取られている名前ですよね。

吉成　そうですね。ある種の幻想かもしれないですけど、アニメーターにとっての楽園みたいな時代があったんじゃないかと。実際には分からないですけど、伝説としてそういうものがあって。我々は、その伝説の時代に比べて力が衰えているんじゃないかという気持ちがあるんです。前の世代に対して憧れのような気持があるというか。

――第25話で「ナインオールドウィッチ」を受け継いで、アッコたちが「ニューナインウィッチ」と名乗りはじめますね。『ＬＷＡ』の現場は若手のスタッフも多いと聞いていますが、そこから「ニューナインウィッチ」が生まれそうな可能性はありますか？

吉成　いや、そこまでは考えていないですね。なるようになるしかならないだろうし。（アニメが）なくなるときはなくなるだろうと。「次の世代を育てなきゃ」とは考えていないですね。ダメならダメでしようがないから。

――吉成さんはウッドワードの立ち位置でもあるのかと思っていました。

吉成　ウッドワードは達観していて、わりと（アッコたちを）ほったらかしですよね。あまり、みんなを導いていない。言うことは言うんですけど、責任を持とうとはしていない（笑）。

――アッコは、ウッドワードに「七つの言の葉」を探すように言われます。ＴＶシリーズで追加された要素ですね。

吉成　「七つの言の葉」はアッコにわかりやすい目標を与えて、視聴者が観やすいものにしようと思ったんです。

――「七つの言の葉」にはどんな意味を込めようと思っていたんですか？

吉成　自分としては「クリエイターの原則」とか「忘れてはいけない心得」みたいなことにしようと思っていたんですけど、わりと広いふわっとしたものになりました。「人として大事なこと」というか。「七つの言の葉」は、すべて手に入れることよりもその過程が大事で。「言の葉」に必要以上の期待をしていると振り回されてしまう。言ってしまうならば『新世紀エヴァンゲリオン』の「人類補完計画」みたいなネーミングですよ。それを手に入れることに固執して踊らされてしまうのがクロワなんです。

――クロワは現代魔法（デジタル技術）で「魔法」の復興を考えている魔女ですね。このあたりはアニメーションの現場のデジタル化の是非みたいなものをストレートに描いているような感じがあります。

吉成　旧態依然の体制に新風を吹き込むのがクロワですね。単純に悪とも言えないキャラクターなので置き所をどうするか、自由奔放な人なのか、逆にとらわれている人なのか。性悪にするのか。憎めない人にするのか。シナリオでも決めきれず、竹内順子さんのキャスティングが決まって、やっと方向性が決まった感じです。ひょうひょうとした軽さが出て良かったなと思いました。アッコに対する姿勢も、悪役然としていなくて。根はいい人なんだなと。クロワが出てくることで、アーシュラ先生が正体を明らかにするわけですが、シャリオになった時の日髙さんのヒロイン力が強力で。ヒロインのシャリオと、ひょうひょうとしたクロワ

すが、本当は第23話でアッコが置手紙を残して学校を去る段取りを考えていたんです。そこはうまく伏線を回収できなかったなと。第8話の今石さんの絵コンテを見て、「『ＬＷＡ』でこれをやれたなら満足だな」と思えました。第9話の絵コンテは大地内太郎さん。人情話をお願いしました。大地さんは当初、違う話数をお願いしていたのですが、第9話で良かったです。第10話はパーティを描かなくちゃいけない。自分には到底描けないと思ったので、小林寛さんに絵コンテをお願いしました。島田（満）さんの脚本が古典的でしっかりとハマって。放送後の反響があって良かったです。

第11話～第13話
～魔法祭編～

ここまでは1話完結のドタバタコメディという感じでしたが、第11話からは「七つの言の葉」の話が出て、テイストが変わってきて。各話の問題をその話数内で解決するスタイルではなくなったために、なんとなくゆったりとしたテンポになっています。第12、13話は前後編。両方を益山亮司さんに絵コンテをお願いしました。劇場版の焼き直し的なエピソードでアッコ、ロッテ、スーシィの友情が問われる回です。ここで3人の絆をしっかりと結んでおこうと思っていました。

第14話～第18話
～クロワ編～

第2クールは続きもののエピソードが多くなるのですが、続きものは振った話を取束させるのがしんどかったです。まとめようとすると、お話のスケール感が小さくなってしまう。伏線を張った以上は、回収しなきゃいけないし（笑）。第14話と第15話からはクロワが話を引っ張りつつ、第16話、第17話、第18話で各キャラクターの掘り下げをしようと。第16話は制作が一番忙しい時期でほとんどチェックできなかったんです。だけど、アッコが一番ちゃんと努力している回ですよね。アッコが自力で事件を解決している珍しいエピソードです。第17話はアマンダの男子校潜入。ネタがおいしすぎ

がいいバランスになった気がしました。

――話は変わりますが、アッコが唯一使える魔法が「変身」ですよね。これはどんな意味があったんですか？

吉成　最初は落ちこぼれのアッコにもひとつぐらい得意な魔法があっても良いだろうと考えたんです。アニメーション的にも「変身（メタモルフォーゼ）」は面白いですから。そもそもアッコの名前の由来は『ひみつのアッコちゃん』（加賀美あつ子／変身できるコンパクトをもっている）ですし、「変身」するのがいいだろうと（笑）。

TVシリーズで初めて描いたこと

――今回のTVシリーズを作るにあたってホン読み（シナリオ打ち合わせ）をしたと思いますが、その時点で企画を見直したり、作品の方向性を変えることを考えたことはありますか？

吉成　それはなかったんじゃないですかね。TVシリーズにあたってテコ入れされるみたいなこともなかったし、（自分も）これまで（アニメミライ版、劇場版）の路線で行こうと思っていました。ただ、アンドリューみたいなキャラをTVシリーズから出すのは大丈夫なのか？みたいな話はありました。アンドリューをアッコの恋愛対象として出すのか。恋愛関係がないのならば、何のために出てくるのか、という議論をホン読みの時にしましたね。自分としては、閉じた感じにはしたくなかったので男キャラを出したいと思っていたのですが。

――今回のTVシリーズでは、ダイアナが深く掘り下げられていましたね。アッコとダイアナの関係についてどのように考えていたんですか？

吉成　ダイアナはアニメミライ版の時から最も変わったキャラクターですね。アニメミライ版の時は「ダイアナが元シャリオファンであること」は設定としてはあったけれど明示するつもりはなかったんですよ。表向けはアッコに対してイヤな感じを出す人というキャラクターのつもりでした。

――アニメミライ版のシャリオショーでモブの中にダイアナが交ざっているというカットは新人原画の坂本（勝）さんが三宮（昌太）さんのアイデアで描いたそうですね。

吉成　現場があのカットを描いてくれたことで、キャラクターに深みが出たなと。ダイアナが隠れシャリオファンという要素は、TVシリーズにも受け継がれることになりました。ただ、TVシリーズでは、どこで彼女の本音（シャリオのファンだったこと）を言うかを判断するのが難しかったですね。かなり重要なネタだったので、最後の最後まで引っ張ることになりました。

――TVシリーズではシャイニィシャリオとアーシュラ先生の関係、シャリオの過去も描かれました。

吉成　その辺りは、やらざるを得なかった感じがありますね。触れずにはいれなかった。このあたりはホン読みでみんなと話し合ったところです。

――ルーナノヴァ魔法学校では、アーシュラ先生の正体を知っている人はどれくらいいるんですか？

吉成　校長先生くらいですね。シャリオは贖罪の気持ちがあって表に出ないようにしている。目立たないようにしているんですね。だから、教師としても仕事ができない先生のフリをしている。仕事ができるとバレちゃうから。

――アニメミライ版の頃からシャリオ役を日髙のり子さんが担当されていますが、今回のTVシリーズでウッドワード役を堀江美都子さんが担当されているのは面白いですね。

吉成　声優さんには、そのキャリアにふさわしいキャラクターを演じてほしいと思っていて。日髙さんのシャリオ役はうまくハマったのかな？と思っています。実は……最初シャリオ役に、堀江美都子さんはどうだろう？と提案したことがあったんです。さすがにそれは（大御所すぎて）無理だろうという意見があって、アニメミライ版のときは諦めていたんですけど。今回お願いすることができて良かったです。

――ルーナノヴァの教官役を高山みなみさんが担当されているのも魔女の系譜のひとつですね。

吉成　そのあたりは音響制作の浦狩（裕樹）さんが頑張ってくださったところで。最初のアニメミライ版は短編なのに、過剰に盛り込んだキャスティングになっていて、こんなすごい人たちにお願いしていいんだろうかと思っていたんでしたけど（笑）、それが今回まで受け継がれている感じです。劇場版のときの大竹宏さん（市長役）にもびっくりしましたけど、TVシリーズ版でも、すごい方々をたくさんそろえて頂きました。

――洋画の吹き替えの方も多く参加されていますね。魔道具カフェの松島昭浩さんであるとか……。

吉成　ああ、あれはまあ、自分の趣味みたいなところが大きいんです。個人的にはあまりパロディみたいなことをやりたくはなくて、百害あって一利なしくらいに思っているんですよね。作品にとっていいことはほとんどない。あくまで自己満足にすぎないなと。だから、まあ、あまり気づかれないようにこっそりやるなら……ぐらいに思っていて。第18話でロボットを出すのも、個人的には相当迷ったところではあったんです。パロディを交ぜると、作品を観るうえでノイズになっちゃいますしね。その辺りは昔から考えていたことでした。

洗練と様式化による『LWA』の画作

――今回の『LWA』ではTVの放送だけでなくNetflixでの配信があったかと思います。このことは現場にどれくらい影響していましたか？

吉成　現場の影響は大きかったですね。まず納品が早いんです。ラフの原撮（原画撮影）ぐらいの段階でダビング（音響編集）をするという、かなり前倒しのスケジュールで進めていました。ましたね。セクシャルな方向のネタを抑え気味にして、コメディに徹しています。第18話のコンス回は……お遊びが過ぎました（笑）。本来はアッコとコンスのシーンがメインで、メカのシーンはおまけのつもりだったんです。だから絵コンテで決めきらず、作画打ち合わせの段階でいろいろと決めましたね。最初はパロディの要素はほとんどなかったんだけど、打ち合わせをしているときにいろいろ足して。アッコの口上を足したのはアフレコの時です。セルフパロディをやるという一番恥ずかしい回になってしまいました。ヤスミンカの回は……どうしましょうかね。エピソードの内容そのものは考えてあったんです。ダイエット回とか、やってみたいですよね。全26話であれば入れたかったです。

第19話・第20話
～ダイアナ編～

シナリオが完成するまで一番時間がかかったエピソードです。二転三転どころか、かなりの稿を重ねました。最初はダイアナにキャベンディッシュ家を捨てさせて、貴族ではなく一般人として生きていくという結末の予定だったんです。「家」みたいなカタチにこだわらず、「伝統」を引き継ぎつつ新しいものに生まれ変えていく、みたいなことをやりたかったんです。アニメーション業界に例えるならば、劇場長編でフルアニメを作っていた昔のスタジオのクリエイターたちが、時代の変化の中でスタジオを辞めて、TVシリーズでリミテッドアニメを作ることになるんだけど、それでもアニメの面白さは引き継がれている……みたいなことですね。シナリオを検討しているときに、最終的にダイアナが「家」を捨てるか、捨てないかという間で揺れてしまって。結局、「家」から解放されたけれど、「家」は残っているという結論になりました。シナリオ作業が一段落した後に、絵コンテの段階でも相当試行錯誤しました。

第21話・第22話
～アッコとクロワ、アーシュラ編～

ここまではアーシュラ先生が、アッコに本

6本ずつまとめて納品することになっていて。作業は従来どおり一本ずつ進めているので、6本のうち前半の話数は直しのためのバッファが取れるので良かったんですが……。後半はいつもキツキツでしたね。

――『LWA』の画作りはアニメミライ版から受け継がれているものだと思いますが、レンズ的な処理をあまり加えない画作りになっていますね。

吉成 自分の好みの画作りではあると思うんですが、あまり後乗せの処理で色を変えたくないというか。素材（セルと背景）を組み合わせだけで絵ができ上がる感じにしておきたかったんですね。撮影処理を入れすぎると、せっかく設計した色味が変わってしまうので、そういうことはしたくなかった。もうちょっと洗練されたものにしたいとは思っているんです。そうですね……様式化されたものにしたいという気持ちはありました。『Panty & Stocking with Garterbelt（以下、パンスト）』の時は様式化に注力してやっていた気がします。でも、あそこまでやるのは難しいんですよね。全てを自分でチェックしないといけないですから。

――『パンスト』の時は細かくチェックしていたんですか？

吉成 そうですね。美術をかなり修正していました。『パンスト』は美術やキャラの統一感がある作品だったので、平面的な画面構成にしようとしていて。でも、それが視聴者に受けるとは限りませんからね。アニメミライ版の『LWA』ではもうちょっとアニメ寄りというか。誰もが自然と見られるものにしつつ、様式性を入れることを考えていたんです。それで、あまりレンズ効果を入れずに「画だ！」という感じにしようかなと。あまりリアルな絵面にしないようにしていました。今回、美術を野村（正信）さんにお願いしたのも『パンスト』でやってくれたというのもあるんです。『グレパラ～グレンラガンパラレルワークス～』の時も良かったので。

――様式化ということで言うと、今回吉成さんが描かれたエフェクトを汎用素材として用意しておいて、撮影の段階で合成していたそうですね。

吉成 効率化まではたどり着かなくて、実験段階のような感覚があるんですが。『宇宙パトロールルル子』のときに今石（洋之）さん（『ルル子』監督）に素材（エフェクト）を渡して、汎用的に使ってもらったんです。でも難しかったんですよね。細かいパーツに分かれているので、結局自分（吉成自身）がコンポジットを組まないとうまくいかないなってことがあって。結果、撮影さんの手間を増やしてしまいましたね。

――吉成エフェクトの汎用化がうまくいくと、今後のTRIGGER作品の特徴になりそうですね。

自分のものからみんなのものになった『LWA』

――今回やろうと思って、できなかったことはありますか？

吉成 そうですね。エピソード単位で言うと、第1話はロンドンのヒースロー空港にアッコが降りて、そこから魔法学校を目指すという地味なスタートにしようかなと思っていたんです。だから、ロケハンに行った時も、空港周囲の写真をかなり撮っていたんです。ただ、それをやるとリアルすぎるんです。日本での生活とか、空港の雰囲気を描写しちゃうと、そのあとのアニメミライ版とリアリティのレベルが違ってきちゃうなと。それでブライトンベリーに来るまでを描かない方向性になったんです。あまりリアルを感じさせない方向に直した気がします。

――劇場版からTVシリーズの監督をやり終えて今はどんなお気持ちですか。

吉成 いろいろなものを手放して、手放してここまで来たんですが、ずっと「今、自分はこの作業をしていていいんだろうか？　もっとやらなくちゃいけない仕事があるんじゃないか？」と迷っていたような気がします。個人的には、すごくおもしろい体験ができたと思うんですが、監督の資格があるのかというとまだ合格点とはいかない感じがあります。もうちょっと修業をさせてもらいたいなと。

――『LWA』の続編を考えることはありますか？

吉成 『LWA』という作品は続いてほしいと思っているんですけど、自分が監督をするかどうかは別の問題かなと。もはや『LWA』は自分のものという感じがないんです。

――吉成さんの頭の中から生まれた『LWA』が、TVシリーズを経て、みんなのものになったと。

吉成 そうですね。最初（アニメミライ版）の頃は、自分が作ったものという意識があったかもしれませんが、TVシリーズを始める頃から、なるべくいろいろな人に任せて、それぞれの『LWA』を作ってほしいなという気持ちになっていたんです。作品に対する思い入れはありますけど、自分のものという気持ちはないですね。

――監督として新しい作品を作ってみたいという気持ちはありますか？

吉成 それはあります。実は『LWA』という作品は、自分自身と少しだけ距離があるんですよね。自分の気持ちをがっつり乗せるというのはちょっと難しい。自分は男だけど主人公は女の子だし、学校は女子校だし。女の子をかわいく描きたいという気持ちもそれほどないですし。女の子を観察して、かわいいところだけでなく、イヤなところも描きたくなってしまう。しかも、自分の気持ちを乗せにくいですからね。自分の肌に合うものを作るのがいいのか。興味のないものを客観的に作る方がいいのか。まだ分からないですが、次はもっと高く跳ねる作品を作ってみたいですね。

第23話～第25話
～グランドリスケル編～

第23話でアッコがいなくなるんですが、本当はアッコのいない時間をもっと長くとりたかったんです。みんなの姿をもっと描いて、アッコがいないとこうなるんだと、ぽっかりと穴が開いている時間を描きたいと思っていました。でも同時に、クロワとシャリオの関係性も描かなくちゃいけなくて、せわしないエピソードになってしまったかもしれません。第24話は制作状況的にはのっぴきならない状態になっていて、せわしない感じがフィルムにそのまま出ているような気がします。何か取りこぼしている気がするぞって。とくにクロワ、シャリオ、フィネラン先生のところはもうちょっと華があっても良かったかなと。打ち合わせのときにキャラクターの関係性を『スター・ウォーズ』でよく例えていたんです。クロワはアナキンで、シャリオがオビ＝ワン。ウッドワード先生がヨーダ……と。世代的なものだと思うんですけど。それがいつの間にかノワールロッドのアクションシーンに影響を与えていたのかもしれません（笑）。第25話。個人的に心残りだったのはロッテとスーシィの活躍が少なかったことです。ダイアナに比重が行き過ぎたかなと。最後に宇宙へ行ったのは……最終回マジックですよね。なんだか不思議な満足感がありました。

Diolch

STAFF

原作：TRIGGER/吉成 曜
監督・キャラクター原案：吉成 曜
シリーズ構成：島田 満
メインキャラクター：半田修平
美術監督：野村正信
色彩設計：垣田由紀子
撮影監督：奥村大輔、萬 直樹
メインアニメーター：堀 剛史
デザインワークス：芳垣祐介
編集：坪根健太郎
音楽：大島ミチル
音響監督：渡辺 淳
音響効果：川田瀧貴
制作：TRIGGER

オープニングテーマ：「Shiny Ray」YURiKA
エンディングテーマ：「星を辿れば」大原ゆい子
第2クールオープニングテーマ：「MIND CONDUCTOR」YURiKA
第2クールエンディングテーマ：「透明な翼」大原ゆい子

CAST

アンコ・カガリ：潘めぐみ
ロッテ・ヤンソン：折笠富美子
スーシィ・マンババラン：村瀬迪与
ダイアナ・キャベンディッシュ：日笠陽子
アマンダ・オニール：志田有彩
コンスタンツェ・アマーリエ・フォン・ブラウンシュバンク＝アルブレヒツベルガー：村川梨衣
ヤスミンカ・アントネンコ：上田麗奈
ハンナ・イングランド：中尾衣里
バーバラ・バーカー：赤﨑千夏

シャリオ・デュノール：日高のり子
クロワ・メリディエス：竹内順子

Little Witch Academia Chronicle
—リトルウィッチアカデミア　クロニクル—

編：ニュータイプ

監著：TRIGGER／吉成曜、「リトルウィッチアカデミア」製作委員会

2017年8月31日　初版発行

発行者　青柳昌行

発行　株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話　0570-002-301（ナビダイヤル）

編集企画　コミック&キャラクター局　ニュータイプ編集部

印刷・製本　図書印刷株式会社

構成・執筆
志田英邦（sashimi）
宮昌太朗

執筆
細川洋平
藤津亮太
川俣綾加
ワダヒトミ
前田　久
久保美鈴

編集
鳩岡桃子
角　清人
松坂豊明

編集協力
川畑　剛
土方耕平
柴田夏実

装丁・本文デザイン
designCREST
清水大輔
朝倉哲也
保見千衣子

協力
武井克弘（東宝）
宇佐義大（グッドスマイルカンパニー／TRIGGER）
堤　尚子（TRIGGER）
東宝株式会社
株式会社グッドスマイルカンパニー
株式会社トリガー

【カバーイラスト】
描き下ろし
Illustration：半田修平
Painted：垣田由紀子
Background：美峰

【P238-239　イラスト】
月刊ニュータイプ2017年8月号
Illustration：宮崎詩織
Background：美峰

本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化等）並びに
無断複製物の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。
また、本書を代行業者などの第三者に依頼して複製する行為は、
たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。

KADOKAWAカスタマーサポート
［電話］0570-002-301（土日祝日を除く10時～17時）
［WEB］http://www.kadokawa.co.jp/（「お問い合わせ」へお進みください）

※製造不良品につきましては上記窓口にて承ります。
※記述・収録内容を超えるご質問にはお答えできない場合があります。
※サポートは日本国内に限らせていただきます。

定価はカバーに表示してあります。

ISBN 978-4-04-105979-1 C0076
© 2017 TRIGGER／吉成曜／「リトルウィッチアカデミア」製作委員会
Printed in Japan